N° 10 JUILLET/AOÛT 1996

SVM multimédia

VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

AVANT-PREMIÈRE
LES PLUS BEAUX
CD-ROM
DE LA RENTRÉE

VIVEZ LES J.O. SUR VOTRE MICRO !

SVM multimédia

EN EXCLUSIVITÉ SUR CE CD-ROM
NETSCAPE 2.0
Version complète limitée à 3 mois d'utilisation

NETSCAPE NAVIGATOR INCLUDED

Bibliothèque
A découvrir
Les plus beaux CD-Rom de la rentrée

Ecole
Travaux pratiques
Choisir un disque amovible
Les appareils photo numériques à l'essai

Cinéma
Planète hurlante (Screamers)

VILLAGINA VILLAGE OLYMPIQUE

Rendez-vous au stade !

- La petite histoire des J.O.
- La base de données des épreuves et des athlètes

En partenariat avec BMG INTERACTIVE

Pour PC et Mac
Complément numérique de *SVM Multimédia*, ne peut être vendu séparément.

ATLANTA 96

J.O. d'Atlanta SVM Multimédia

La flamme Multimédia

Entraînement
Les meilleurs jeux de simulation sportive

Qualification
Un outil inédit pour réaliser votre propre reportage multimédia

Compétition
Participez à nos deux grands concours de pronostics et de création de génériques audio

T 2278 - 10 - 38,00 F

Dans votre poche, un disque dur de 540 Mo pour moins de 299 Francs !

Tous les avantages du Disque Dur et de la Disquette sur un seul support, disponible !

Architectes, comptables, ingénieurs, secrétaires, avocats, dentistes, graphistes, vétérinaires, photographes, imprimeurs, commerciaux, professeurs, ...: quelle que soit votre profession, vous êtes concernés par le stockage de vos travaux.

Vous avez apprécié la souplesse et la simplicité des disquettes et avec le temps vous avez regretté leur lenteur et leur trop faible capacité. Pour pallier ces inconvénients, vous employez peut-être d'autres moyens de stockage, plus ou moins souples, plus ou moins rapides, plus ou moins onéreux.

La DISKETTE 3.5" MCD 540 Mo et son lecteur ont été conçus pour répondre à tous vos besoins de stockage et vous offrent la fiabilité éprouvée du disque dur sur un format amovible.

La DISKETTE 3.5" MCD 540 Mo vous permet d'accroître la capacité de votre ordinateur en y libérant un espace de travail considérable. Vous pourrez sauvegarder tous vos fichiers (textes, tableaux, illustrations, sons, images, vidéos, ...), les échanger, les protéger dans un coffre, les envoyer dans une simple enveloppe ou les emporter dans votre poche chez un client, un fournisseur ou chez vous.

Insérée dans son lecteur, **la DISKETTE 3.5" MCD 540 Mo** a les mêmes performances qu'un disque dur moderne et devient, **pour moins de 299 francs***, un véritable disque de travail de 540 mégas, idéal pour stocker et faire tourner vos présentations multimédia.

Le standard MCD est aujourd'hui supporté par de nombreuses marques de renommée mondiale : Maxell, Memorex, Rhône-Poulenc Systems, Letraset, Xyratex, Nomaï, ...

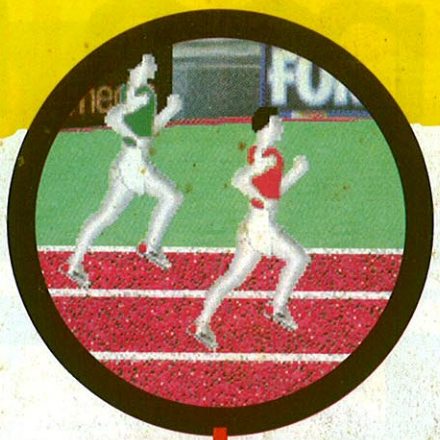
NOUVEAU : **Le lecteur MCD 540** permet aussi de lire et écrire les cartouches 3.5" 270 Mo SyQuest™ et les futurs produits de la famille Power Disc Cartridge.

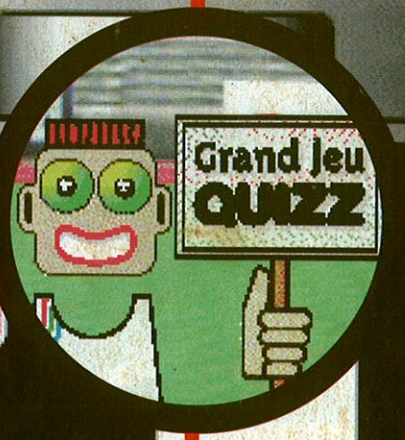
Pour plus d'informations, contactez votre revendeur habituel

La Diskette 3.5" MCD 540 Mo !

Prix public H.T. maximum conseillé. © Nomai 03/95. Patent Pending. Toutes les marques citées sont des marques déposées. Documentation complète sur simple demande par Fax au 33 39 16 01

Service lecteurs n° 4





Les champions du multimédia

Du son, de la couleur, des stars, de l'émotion... Le sport constitue un cadre d'activité idéal pour les passionnés du multimédia, qu'ils aiment ou non mouiller leur maillot sur les terrains.

Notre précédent numéro vous avait proposé, dans le décor des JO d'Atlanta, une séance d'échauffement. Aujourd'hui, vous allez pouvoir passer aux choses sérieuses : la compétition commence ! Le champion, c'est vous, dans toutes les disciplines où vous pouvez exceller : le domptage du micro-ordinateur, le pilotage d'une base de données, la navigation sur Internet, la brasse coulée dans les manuels d'utilisation, le tir avec Doom, sans oublier la course de vos doigts sur le clavier.

Ne manquez pas nos deux grands concours. L'un va vous permettre de vous essayer à l'art difficile du pronostic sportif, à travers la base de données sur les JO que nous vous avons concoctée (voir p. 89). L'autre fait appel à vos talents de manipulateurs de sons : à partir des séquences musicales et des bruitages «sportifs» que nous vous proposons sur le CD-Rom, composez votre propre générique (voir p. 85).

Il nous reste à vous souhaiter un bon été, riche de découvertes et de plaisir en compagnie de votre micro-ordinateur. Un été que nous allons mettre à profit pour vous offrir, dès septembre, un *SVM Multimédia* tout nouveau.

La rédaction

ILLUSTRATION CHRISTOPHE BAUR

Sommaire

N° 10

Actuel

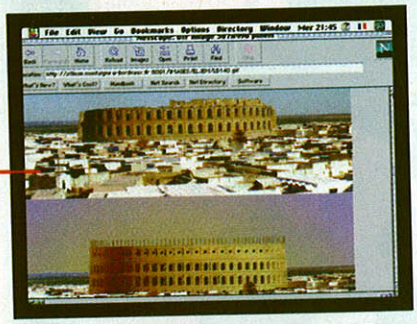
8 L'événement
CHANTIERS D'ÉTÉ : LES PLUS BEAUX CD-ROM DE LA RENTRÉE
Pendant vos vacances, ils travaillent. Ils, ce sont les auteurs des CD-Rom qui vont créer l'événement dans les prochains mois. Casque sur la tête, suivez le guide.

14 Faits divers
INTERNET POUR TOUS : LE PARI DU NETWORK COMPUTER
La poupée Barbie a son CD-Rom, ainsi que le théâtre de La Fenice de Venise. 200 MHz, le nouveau Pentium arrive à toute vitesse. Santé : des CD-Rom sur ordonnance. La sélection française pour le prix Möbius est avancée. Lectures d'été : à consommer sans ordinateur. Tour de France, JO, les bonnes adresses du sport sur Internet.

Critiques

36 Découverte
2 000 ANS D'HISTOIRE DE FRANCE
Vingt siècles d'histoire de France en un CD-Rom richement illustré. Et aussi : AOL, Bob Marley, Globe-trotter…

46 Jeux
CIVILIZATION II
Plus beau, plus accessible, plus riche : la nouvelle jeunesse d'un jeu culte. Et aussi : Normality, le premier jeu « grunge » ; Zidane Football, pour revivre quelques phases de jeu de l'Euro 96 ; l'affaire Morlov, un polar à haute tension ; Congo, Chaos Overlords, Super Stardust, MegaRace II, Warcraft II, etc.



Action

84 *SVM MULTIMÉDIA* À L'HEURE DES JO

84 JO d'Atlanta
VIVEZ A L'HEURE DES JO
Tout ce qu'il vous faut savoir pour participer aux JO par *SVM Multimédia* interposé. Sans oublier nos deux grands concours...

90 A faire soi-même
LES GRATTE-CIEL DE LA RÉUSSITE
Avec ClarisWorks, des graphiques illustrés comme à la télévision !

24 Le passé virtuel
L'archéologie s'expose au multimédia.

114 La photo numérique
Une autre façon de tirer le portrait : six appareils qui ne s'embarrassent pas de clichés !

Guide

114 Comparatif
LES APPAREILS PHOTO NUMÉRIQUES
Six modèles testés par les utilisateurs, pour la photo, et pour le numérique.

8 Chantiers d'été
Les CD-Rom qui vont créer l'événement.

24 Zoom
ARCHÉOLOGIE ET MULTIMÉDIA : LE PASSÉ VIRTUEL
Grâce au CD-Rom et à Internet, les explorateurs du passé mettent leurs travaux à la portée de tous.

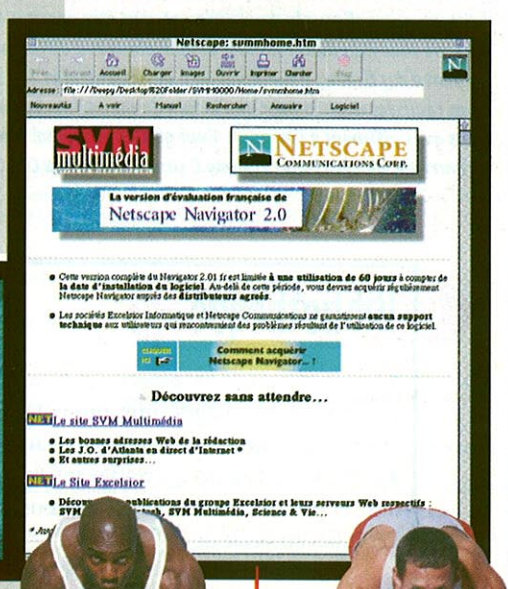
30 Tendance
LES JEUX VIDÉO-OLYMPIQUES
Tous champions : les meilleurs jeux de simulation sportive.

60 Education
EUREKA !
Le laboratoire des savants fous. Et aussi : Pauly Mouse, L'Atelier des tout-petits, etc.

72 Applications
FRACTAL DESIGN POSER
Un étonnant logiciel 3D de création de modèles humains.

Et aussi : Volumm 4D, Fanfare !, Media Reader.

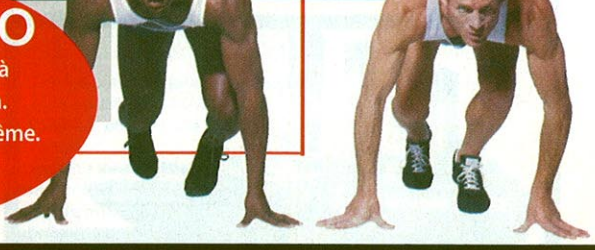
82 SHAREWARES
Présentation multimédia et vidéo Mpeg pour le Mac, retouche d'images et gestion du temps pour le PC : quatre sharewares à découvrir sur notre CD-Rom.



96 A faire soi-même
LE REPORTAGE DES JEUX
Meta~Dia, un outil exclusif pour réaliser votre propre journal multimédia des jeux Olympiques.

106 Internet
DECOUVREZ LE WEB AVEC NETSCAPE NAVIGATOR 2.01
En exclusivité sur notre CD-Rom.

84 Spécial JO
Vivez les JO d'Atlanta à l'heure du multimédia.
Des applications à réaliser soi-même.
Et deux grands concours !



124 Essais
SCENIC MULTIMEDIUM DE SIEMENS, NOUVEAUX APTIVA D'IBM
Le kit Maxi Music Player ; la carte vidéo Diamond Stealth 2D 2000 ; la carte d'acquisition vidéo Miro DC20 ; le papier de transfert (sur T-shirt !) de Canon, etc.

130 CHOISIR UN DISQUE AMOVIBLE
Des centaines de disquettes dans la poche, c'est ce que permettent les supports de stockage amovibles.

137 Index
Tous les produits cités dans ce numéro.

138 Jet d'encre
La BD de Kafka.

Recevez SVM Multimédia chez vous. Offre d'abonnement.

page 75

Villagina

Sommaire du CD-Rom

VILLAGINA n° 10

Bienvenue à Villagina : plusieurs bâtiments vous y attendent. Vous y trouverez des compléments aux articles du magazine ou des contenus originaux. Et, ce mois-ci, retrouvez le Stade de Villagina, pour vous mettre à l'heure des JO.

PREMIERS PAS

Vous découvrez Villagina pour la première fois, quelques conseils pour vous y repérer.

Cliquez sur la rue qui vous intéresse : vous vous trouvez aussitôt transporté vers le bâtiment principal. Dès que le curseur change de forme, la zone est active : vous pouvez entrer dans une salle, écouter un personnage, afficher une information. Vous pouvez aussi aller directement au bâtiment souhaité en passant par le plan en 2D, accessible à partir de la borne d'information. En cliquant sur son écran, le plan s'affiche, un autre clic sur la destination et vous êtes aussitôt téléporté. Lorsque vous êtes dans l'Atelier, vous avez accès à différents outils qui mènent à des fichiers d'exemples ou à des sharewares, liés aux applications réalisées dans la rubrique Action du magazine. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Pour quitter Villagina, reprenez la rue de l'arrivée, ou bien tapez Pomme Q sur Macintosh ou Ctrl Q sur PC.

J.O. d'Atlanta
SVM Multimédia

Bibliothèque

Les chantiers de l'été

En sons et en images, une présentation des CD-Rom qui créeront l'événement dans les prochains mois : Picasso; Youssou N'Dour; Mozart; un voyage interactif; Darwin; Paris, histoire et promenades; la Fugue de l'ours; Jésus; Une journée à Versailles au siècle de Louis XIV…

Le Mystère Magritte

Stade

A l'occasion des JO d'Atlanta, gradins, vestiaires et centre d'information vous accueillent dans le Stade de Villagina. Vous y trouverez notre base de données des JO, qui répertorie les disciplines et athlètes principaux. Vous pourrez la mettre à jour et l'utiliser pour participer à notre concours de pronostics. Egalement, au programme, l'histoire des JO en images, les horaires des 270 épreuves officielles.

Ecole

Salle des travaux dirigés

La photo numérique : tout ce qu'il faut savoir sur les six appareils qui réinventent l'art d'appuyer sur le bouton ! Nos testeurs racontent leur expérience.

Cours de formation

Les périphériques de stockage amovibles : superdisquettes, disques durs extractibles, magnéto-optiques, Bernouilli, toutes les technologies comparées, tous les critères de choix expliqués.

DE TOUTES LES COULEURS

Pour bénéficier d'un meilleur affichage, sélectionnez l'option Milliers de couleurs (au lieu des 256 couleurs généralement proposées en standard), dans le Panneau de configuration de votre carte graphique (si vous êtes sur PC) et dans le Tableau de bord (si vous êtes sur Macintosh).

Atelier RALENTIR

Trois applications à faire soi-même, sur le thème des JO d'Atlanta, avec, pour chacune d'entre elles, tous les outils nécessaires.

- **Les gratte-ciel de la réussite** (Mac et PC). Des graphiques réussis avec ClarisWorks.
- **Un reportage multimédia** (Mac et PC). Avec Meta~Dia, un outil exclusif de création.
- **Découvrez le Web avec Netscape Navigator 2.01** (Mac et PC). Et connectez-vous à Internet grâce au kit Excelsior de *SVM Multimédia*.

Cinéma

Ce mois-ci, la présentation du film événement de l'été pour les amateurs de science-fiction et d'émotions fortes :

- **Planète hurlante (Screamers)**

A l'affiche : la bande-annonce, le synopsis, la biographie des acteurs.

Parc de la fête

Pavillon jeux

Une sélection de jeux en *shareware*.

– Pour PC :

Draughts, Gold Monkey, U.F.O Tracker, Talking Bridge System 2.0.

– Pour Mac :

Roulette, Escape 1.1, Three's 1.70, GopherGolf 2.0.7.

Pavillon musique

– Billyzekick : elle a abandonné ses Gamins en folie, et inaugure sa carrière solo par un nouvel album mixte CD audio/CD-Rom particulièrement délirant. Interview, extraits, Billyzekick a choisi Villagina pour pousser la chansonnette.

Showroom

Canon vous y attend.

Kiosque à journaux

Vous y trouverez un bulletin d'abonnement à *SVM Multimédia*.

Mairie

Y sont rassemblés les informations officielles du CD-Rom et les crédits.

Colonne d'information

En cliquant sur son écran, vous accédez au plan de Villagina. Un autre clic et vous êtes directement transporté à l'endroit désiré.

ENIGME

Les vacances, c'est pour tout le monde, nous a opposé notre vieux villageois. Donc, pas d'énigme ce mois-ci sur notre CD-Rom. Les joueurs pourront se rabattre sur nos deux concours...

SVM multimédia
VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

Publié par
Excelsior informatique
1, rue du Colonel-Pierre-Avia,
75015 Paris.
Membre de ECP
Téléphone : (1) 46 48 48 48
Télécopieur : (1) 46 48 48 09

Direction
Président-directeur général : Paul Dupuy
Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur général adjoint : François Fahys
Directeur délégué Excelsior Informatique : Éric Montagne
Directeur financier : Jacques Béhar
Directeur marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus
Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault et Patrick-Alexandre Sarradeil
Directeur des études : Roger Goldberger
Directeur de la fabrication : Pascal Rémy, assisté de Valérie Brunehaut

Rédaction
Directeur de la rédaction : Yann Garret
Rédactrice en chef : Martine Guenzet
Secrétaire général de la rédaction : Ramon Alcaya
Chef de rubrique : Jean-Loup Renault
Rédactrice : Véronique Balizet
Secrétaires de rédaction : Frédéric Charpentier, Laurence Pindat
Première maquettiste : Christine Gourdal
Conception graphique : Isabelle Delongeas
Maquettiste : Cécile Gandini
Photographe-reporter : Jacques Feine
Chef de projet CD-Rom : Jean-Paul Néblon
Concepteur graphiste CD-Rom : Christophe Baur
Concepteur-réalisateur multimédia : François Julienne, Ariel Seror
Télécopieur de la rédaction : (1) 46 48 49 50
Ont collaboré à ce numéro :
Claire Charpy, Alain Coupel, Jacques Deconchat, Julien Demoly, Pier Farrugia, Jacques Harbonn, Annik Hémery, Dominique Hermand, Daniel Ichbiah, Kafka, Aziz Khlat, Sébastien Lubrano, Thierry Mercier, Romain Poirot, Florence Serpette
Photographes – Illustrateurs : Christophe Baur, Jacques Beauchamp, Kafka,

Laboratoire
Chef de rubrique et responsable des essais : Yvon Dargery
Responsable technique : Christophe Bichot
Rédacteur technique : François Dupin
Tests : Laurent Fiévet, Jean-Michel Joffre, Stéphane Dumas, Stanislas Odinot
Secrétariat : Marie-Josette Petit

Documentation
Chef de service : Nathalie Nigro. **Documentalistes :** Anne Dauvilliers, Laurence Lecœur, Pascaline Peré-Vergé. Tél. (1) 46 48 48 31

Télématique
Coordination : Michel Brassinne, Sylvie Le Roch, Nathalie Nigro, Anne Dauvilliers, Laurence Lecœur, Loïc Lofficia, Dejan Markovic. Tél. (1) 46 48 48 72 – Fax (1) 46 48 48 69

Services commerciaux
Chef de produit marketing : Emmanuelle Foulon. Tél. (1) 46 48 48 34
Abonnements et marketing direct : Patrick Alexandre Sarradeil
Vente au numéro : Jean-Charles Guérault, assisté d'Ivan Kloboukoff
Réassorts et modifications (réservé aux dépositaires de presse) : Terminal E 91. Tél. vert : 05 43 42 08
Relations extérieures : Michèle Hilling. Assistante : Blandine Devriendt Fax (1) 46 48 48 09
Relations clientèle abonnés : Tél. (1) 46 48 47 08, à partir de 9 heures. Par courrier : Service Abonnements, 1, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75503 Paris Cedex 15
Numéros antérieurs et reliures : Chantal Poirier. Tél. (1) 46 48 47 18

Publicité
Directrice commerciale de publicité : Marie-Christine Seznec
Chefs de publicité : Alexis Rateau (Tél. (1) 46 48 49 30), et Sophie Matchou-Dalle (Tél. (1) 46 48 49 67).

Assistante de publicité : Nelly Grenier. Tél. (1) 46 48 47 56
Communication publicitaire interactive : Sophie Matchou-Dalle
Publicité internationale : Philippe Lesaint.
Représentants : Grande-Bretagne : Imm – Tél. (44) 171 493 33 99 – Fax (44) 171 493 44 65. Bénélux : ems – Tél. (32) 2 733 96 98 – Fax (32) 2 732 23 72. Allemagne : L. axe & Ass. – Tél. (49) 611 95 17 60 – Fax (49) 611 95 17 61. Taïwan : Taïwan bright – Tél. (886) 2 755 79 01 – Fax (886) 2 755 79 00. USA & Canada : Global Media Representatives, Inc.– Tél. (415) 306 0880 – Fax (415) 306 0890

Excelsior Informatique SA. Capital social : 10 000 000 F. Durée 99 ans.
Dépôt légal en cours. ISSN en cours. Commission paritaire : 76 368. Directeur de publication : Paul Dupuy. Imprimerie Seregni. Compogravure : Graphimac.
Encart : Service lecteurs, 2 p, entre les pages 138 et 139 (toute diff.).
Abonnement : 11 numéros. France métropolitaine : 342 F. Autres pays : nous consulter. Tél. (1) 46 48 47 08

CHANTIERS

Par Véronique Balizet

Vous êtes peut-être en vacances ; eux, pas de doute, ils travaillent. Eux, ce sont les auteurs et les chefs de projet à la tête de leurs équipes de développement, tous en proie à la chaleur. Pas celle du soleil – ils y seront peu exposés –, mais celle des machines qui vont tourner à plein régime durant ces deux mois. Pourquoi ? Afin de réaliser quelques-uns des meilleurs CD-Rom que l'automne révélera.

Voici, en avant-première, une bonne douzaine de ces CD-Rom qui feront l'actualité de l'automne prochain. Pour certains, la phase de développement vient de commencer, pour la plupart, l'intégration des différents éléments est en cours ; tous doivent encore franchir plusieurs étapes avant de se livrer sous leurs plus beaux atours. En tout cas, comme nous avons pu le vérifier sur pièce, leur sujet, leur traitement ou les technologies mises en œuvre les distinguent déjà. Editeurs, auteurs et équipes de réalisation ont accepté de jouer le jeu que nous leur proposions : lever un coin du voile sur leur(s) ouvrage(s). A l'exception du titre que mijotent Microsoft et Liris Interactive (lire l'encadré), le résultat est là, en images, les premières. Lorsque cela leur a été possible, ils nous ont confié quelques séquences, parfois animées, que vous pourrez découvrir sur notre CD-Rom. Mais, attention ! les captures d'écran qui illustrent ce dossier comme les démos disponibles sur notre CD-Rom sont présentées dans des versions qui pour la plupart n'ont pas été « optimisées ». Surtout, elles n'ont pas un caractère définitif ; ces ouvrages peuvent encore connaître certaines modifications (parfois importantes) avant leur finalisation.

Compte tenu de l'état des travaux, les démos, en particulier, sont loin de rendre compte de la navigation telle qu'elle se présentera au final, en raison parfois aussi des contraintes liées à… notre propre CD-Rom – c'est le cas notamment pour Versailles, le jeu développé par Cryo Interactive. De même, certaines indications (comme le prix, le titre, etc.) peuvent encore varier d'ici à la parution des CD-Rom. Cela va sans dire, mais ça va mieux en le disant. Nous avons simplement (une façon de parler !) souhaité susciter votre curiosité (et la nôtre !). Non la satisfaire pleinement.

D'ÉTÉ

Les plus beaux CD-ROM de la rentrée

PICASSO

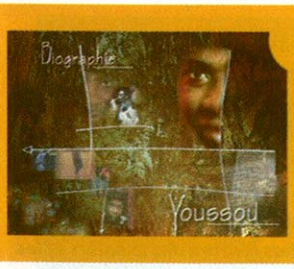
C'est sous la forme de récits que sont présentées 17 œuvres clés de Pablo Picasso, à observer à l'aide d'un zoom préprogrammé, une fonction Loupe et une Echelle (la mesure étalon étant Picasso). Chacune illustre une période et bénéficie d'une étude détaillée du traitement du motif (comparé à d'autres œuvres, de Picasso et d'autres peintres), de son tracé (étude animée de la construction) et du mouvement (sa dynamique). Chaque œuvre est par ailleurs située dans la production du peintre.

Fruit du contrat d'exclusivité que Grolier Interactive a signé, pour 5 ans, avec Welcome (la société dirigée par les héritiers du peintre), ce CD-Rom introduit à l'ensemble de l'œuvre de Picasso, présentée selon 8 thèmes et 17 périodes. Soit plus de 500 peintures, sculptures, dessins, céramiques, dont une centaine considérés comme majeurs. S'y ajoutent 120 photographies (Brassaï, Doisneau, etc.), 5 séquences QuickTime VR réalisées au Musée Picasso de Paris, des documents d'archives, des extraits de films, des interviews, etc.

Développé par Grolier Interactive
Coproduit par Grolier Interactive et Welcome
Edité par Grolier Interactive
Auteur : Laurent Wolf (récits et textes de référence), avec Claude Picasso (supervision éditoriale et colorimétrie)
Musique : Bela Loto et extraits d'œuvres diverses
Coût de production estimé : non communiqué

Catégorie : Art/Pour Mac ou PC (versions séparées)/En français/Prix : env. 400F TTC/Sortie prévue en septembre

YOUSSOU N'DOUR



Premier titre d'une collection sur les artistes du Sud (suivront la musique cubaine, le reggae, le raï et la musique indienne), ce CD-Rom est bien plus que la présentation multimédia et interactive de chansons de Youssou N'Dour. Les 8 titres sont autant de portes ouvrant à la compréhension de l'histoire (l'empire du Ghana, du VIIe au XIIe siècle...), de la société et de la culture du Sénégal. On y apprendra, par exemple, à décoder l'état civil des femmes à partir de leurs superbes coiffures...

Sept titres dont Kocc Barma, *filmé lors d'un concert ; un inédit,* Tabaski, *tourné en vidéo à Dakar, dans le studio du musicien, également traité en « musicographie » par Dominique Besson. Sur les cinq autres titres, les tableaux du peintre sénégalais Ass M'Bengue s'animent, tandis que les paroles des chansons sont les mots clés introduisant aux différents chapitres du CD-Rom : la musique (12 instruments africains), l'histoire du pays contée par un grillot, sa culture et ses ethnies, la biographie de Youssou N'Dour.*

Développé par Le Lab (Arnaud Boulard), « habillage sonore » réalisé par Radio Nova
Coproduit par Organa et Plein Champ, avec le Club d'investissement média et le ministère de la Culture
Edité par UbiSoft
Auteur Gérard Schmidt
Coût de production estimé : 2 millions de francs (1/4 env. en droits musicaux)

Catégorie : WORLD MUSIC/Pour Mac et PC/En français/Prix : env. 250 F TTC/Sortie prévue fin octobre

13 à la douzaine !

Tenue à la confidentialité, Liris Interactive ne peut révéler ni le titre, ni les premières images du CD-Rom que la filiale multimédia du Groupe de la Cité concocte dans le cadre de sa joint-venture avec Microsoft. L'éditeur indique cependant qu'il s'agira d'« *un produit en français conçu avec des contenus français et destiné au public français* », exploitant le fonds Larousse. De son côté, Microsoft apporte « *son savoir-faire en matière d'ergonomie et d'interface de navigation* » à l'intérieur d'un CD-Rom qui juxtapose six ouvrages entretenant entre eux des liens hypertexte ou hypermédia : un dictionnaire (noms propres et communs, atlas), un thesaurus, un dictionnaire des citations, et trois dictionnaires bilingues (anglais, allemand, espagnol). Sa partie audiovisuelle comportera 2 000 illustrations animées, 400 documents sonores originaux, dont 190 hymnes nationaux, et 8 000 prononciations de mots (sources Microsoft ou Larousse Multimédia Encyclopédique). Ces éléments pourront être copiés, collés, exportés, imprimés. Livré en octobre, ce CD-Rom pour Windows 3.1 et Windows 95, à jour de ses informations fin mai 96, pourrait intégrer une connexion directe à Internet facilitant ses mises à jour annuelles. Enfin, mystère sur son prix que l'on peut imaginer voisin de celui du LME (750 F) ou de Bookshelf' 95 (800 F).

TITANIC, UN VOYAGE INTERACTIF

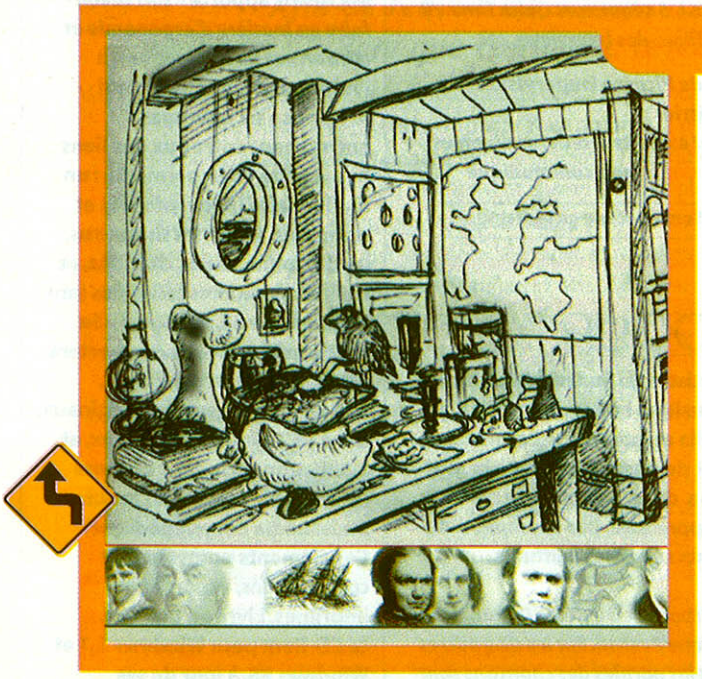
Le 15 avril 1912, alors qu'il effectue sa traversée inaugurale, le Géant des mers fait naufrage, entraînant la mort de 1 500 passagers. Citant les témoignages des survivants, la presse de l'époque et des photos d'archives, Frédéric Mitterrand évoque la vie à bord du paquebot... avant de retracer la chronologie du drame. Embarqué sur le bathyscaphe Nautile, on explore ensuite l'épave du Titanic (retrouvée 75 ans après) à l'aide de séquences QuickTime VR ; une centaine d'objets témoignent du naufrage. Pour réaliser ce titre, Havas Edition Electronique s'est acquis les droits exclusifs mondiaux auprès de la société RMS Titanic.

600 photos d'archives, 200 illustrations originales créées par La Machine Productions ; des séquences vidéo tournées sur l'épave également visitée à l'aide de QuickTime VR.

***Développé par** Havas Edition Electronique (Véronique Lacroix)*
***Coproduit par** Havas Edition Electronique et Ellipse*
***Edité par** Havas Edition Electronique*
***Auteur :** Eric Collins (textes) sur une idée de Sylvain Pascaud, avec la participation de Frédéric Mitterrand (récitant)*
***Musique de** Dimitri Bodiansky*
***Coût de production estimé :** 3 millions de francs*

Catégorie : Histoire/Pour Mac et PC/En français/Prix : env. 390 F TTC/Sortie prévue en septembre

DARWIN



Darwin a passé plus de 5 ans sur le Beagle, un navire qui l'a emmené jusqu'en Terre de feu découvrir des populations et des espèces nouvelles. C'est à travers leur étude (et non celle de fossiles) qu'il a conçu sa fameuse théorie de l'évolution. Selon Pascal Picq, ce CD-Rom devrait *« expliquer comment une théorie aussi forte a pu naître dans l'esprit d'un homme. Et donner enfin à un large public les clefs pour comprendre les débats actuels sur l'évolution, et en premier lieu sur celle de l'homme. »*

Au niveau Découverte, on explore la cabine qu'occupait Darwin sur le Beagle. Au niveau Expert, le paléoanthropologue Yves Coppens répond à 25 questions que lui pose Pascal Picq, au cours d'un entretien filmé dans la maison de Darwin, près de Londres. Le niveau Référence comporte la définition des termes, les notices des personnages clés et les schémas (l'arbre des théories et les chronologies). Une fiction d'inspiration policière, Le crime de Down House, constitue un mode de navigation transversal.

***Développé par** Quai Nord (Jean-Michel Pelhate)*
***Coproduit par** Quai Nord, le Club d'Investissement Média, East West Productions, avec le soutien du Collège de France et de la Fondation Darwin*
***Edité par** Quai Nord*
***Auteurs :** Jean-Michel Pelhate (scénario multimédia et illustrations des carnets du savant), Yves Coppens (paléoanthropologue) et Pascal Picq (conseiller scientifique)*
***Avec la participation** de Véronique Trouposkiadi (design) et Olivier Fortin (production audiovisuelle)*
***Coût de production estimé :** 1,2 million de francs*

Catégorie : Histoire de l'évolution/Pour Mac et PC/En français et anglais/Prix : env. 350 F TTC/Sortie prévue début 1997

PARIS, HISTOIRE ET PROMENADES

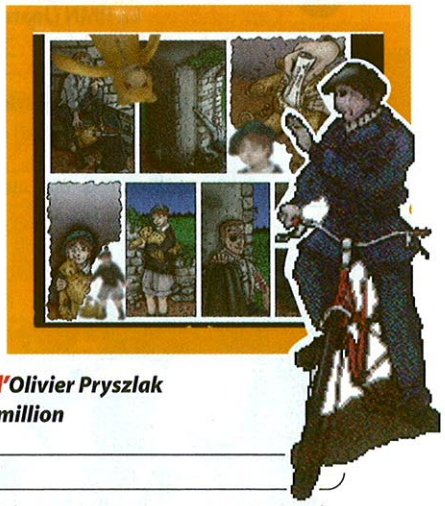
Paris observé de ses toits, c'est le point de vue original adopté pour toutes les séquences QuickTime VR. La Samaritaine, la tour Saint-Jacques, la tour Eiffel, l'Eglise Saint-Sulpice... une trentaine de monuments constituent les points clés de promenades, articulées autour de l'histoire (une vingtaine), de thèmes (une vingtaine) ou par quartiers (une dizaine). Le « guide intelligent », semblable à celui mis en œuvre dans Orsay, génère un journal auquel on peut (ou non) s'abonner et qui délivre les informations concernant chaque édifice ou lieu.

Cinquante promenades réalisées en QuickTime VR, 600 sites visités, des centaines de biographies des Parisiens les plus célèbres, de photos et d'extraits de films, des plans de quartiers interactifs, 2 heures de récits commentés par des comédiens : ce CD-Rom est une « petite encyclopédie historique de Paris ».

***Développé par** Le Lab (Dominique Radisson)*
***Coproduit par** l'association Paris-Musée, l'association Art et éducation, et Montparnasse Multimédia*
***Edité par** Montparnasse Multimédia*
***Auteur :** Jean-Marc Léri (supervision éditoriale)*
***Coût de production estimé :** 2 millions de francs*

Catégorie : Histoire/Pour Mac et PC/En français/Prix : env. 340 F TTC/Sortie prévue en novembre

LA FUGUE DE L'OURS



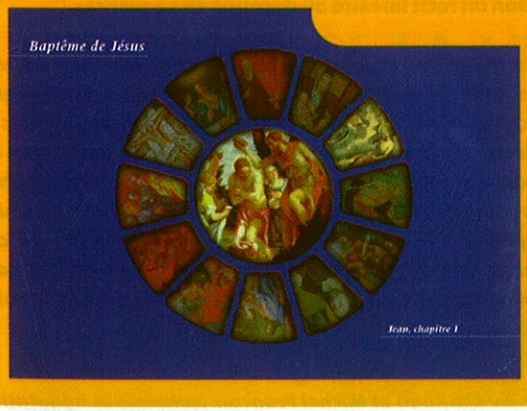
La nuit du 6 juin 1944, Marcel, un petit Français de 12 ans, s'enfuit de son pensionnat pour rejoindre sa mère, danseuse de cabaret et agent double au service de la Résistance. En route, il est le témoin de faits historiques, également observés par trois officiers, un allemand, un anglais et un américain – un pictogramme signale l'activation du point de vue de chacun. Suspens et... rebondissements !

Cette superbe BD en animations 3D met en œuvre une interface de navigation très novatrice... et imprévisible. A découvrir aussi, des documents historiques la fin de la Seconde Guerre mondiale.

***Développé par** Index + (Edouard Lussan)*
***Coédité par** Flammarion Multimédia et Index +*
***Distribué par** Flammarion*
***Auteur :** Edouard Lussan*
***Musique originale et bruitages d'**Olivier Pryszlak*
***Coût de production estimé :** 1, 2 million*

Catégorie : Bande dessinée interactive/Pour Mac et PC/En français/Prix : env. 295 F TTC/Sortie prévue octobre

JÉSUS



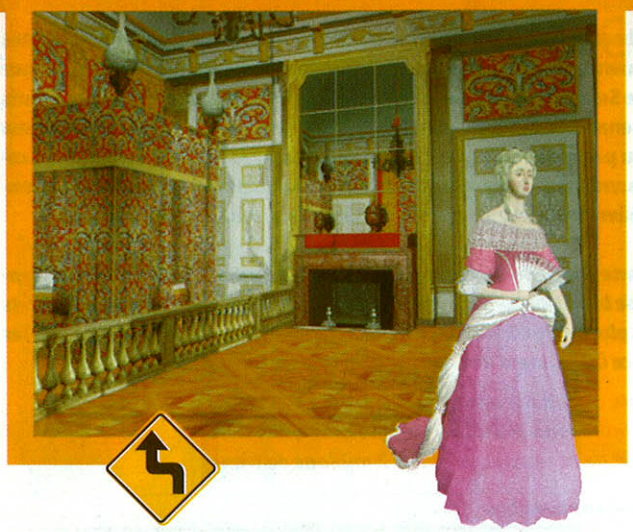
« Ni catéchisme, ni vision sulpicienne, ce CD-Rom propose une découverte de Jésus-Christ par les Evangiles », **indique Ariane Michaloux. Douze scènes clés, chacune s'appuyant sur le récit d'un évangéliste et des montages iconographiques (en QuickTime VR « à plat ») retracent les moments les plus forts de sa vie. Quatre-vingt-huit scènes secondaires sont encore évoquées.**

Texte intégral des quatre Evangiles avec liens hypertexte, une riche iconographie et des musiques empruntées au répertoire sacré.

***Développé par** Le Lab (Ariane Michaloux)*
***Coproduit par** Les Editions du Cerf, Bayard Presse, le CFRT (Comité français de radio et télévision) et Montparnasse Multimédia*
***Edité par** Montparnasse Multimédia et Bayard Presse*
***Auteurs :** De Marc, Matthieu, Luc et Jean, avec Hugues Cousin et Marc Sevin. Avec la participation de Jean Rochefort (le récitant)*
***Coût de production estimé :** 2 millions de francs*

Catégorie : Histoire des religions/Pour Mac et PC/En français/Prix : non déterminé/Sortie prévue en fin octobre

UNE JOURNÉE À VERSAILLES AU SIÈCLE DE LOUIS XIV



Le 21 juin 1685, le premier valet du roi découvre un pamphlet qui menace le château. Le joueur se met au service de Bontemps, qui le charge d'enquêter. Il découvre alors d'autres pamphlets qui forment autant d'énigmes à résoudre. L'enjeu : sauver Versailles de la destruction.

Conçu sur Omni 3D par Cryo, ce jeu en est la première application. Il permet de « naviguer » dans le château, en tous sens et sur 360 degrés. Le jeu se déroule au château de Versailles tel qu'il se présentait sous Louis XIV – sa reconstitution et les portraits des personnages, modélisés en 3D à partir de tableaux et de gravures d'époque, ont été validés par Beatrix Saule. Des tableaux qui faisaient partie des collections du Roi (et aujourd'hui détenus par le Louvre et les Musée de Bruxelles, du Prado, etc.) sont intégrés dans les décors. Grâce à la base documentaire organisée en 6 chapitres (le château, la cour, le règne du roi, la vie à Versailles, les arts à Versailles et la chronologie), le joueur accède à des informations détaillées sur les personnages et les lieux, en cours de jeu ou à l'ouverture du programme.

Développé par Cryo Interactive (Sébastien Siraudeau)
Coproduit par La RMN (Jean-Michel Oullion) et Canal + (Roland Ioan)
Distribution en cours
Auteurs : Sophie Revillard (scénario) et Antoine Lacroix (dialogues), sur une idée des Editions Textuel et avec la validation scientifique de Beatrix Saule, conservateur en chef du Patrimoine au château de Versailles
Musiques de l'époque (notamment Lully) choisies dans le catalogue du Centre de musique baroque de Versailles
Coût de production estimé : plus de 2 millions de francs

Catégorie : Jeu culturel/Pour Mac ou PC/En français/Prix : env. 350 F TTC/Sortie prévue fin octobre

LE TRÉSOR DE TOUTANKHAMON

Par le biais de son livre *(Toutankhamon, vie et mort d'un pharaon)* publié en 1962 puis de la célèbre exposition *le Trésor de Toutankhamon* (1967), Christiane Desroches-Noblecourt déclencha une « Toutankhamonmania » planétaire. Avec Michel François, qui avait mis au point le système de radio-guidage de l'exposition, elle entreprend aujourd'hui de faire revivre la naissance, le couronnement, le règne, la mort et les funérailles de ce jeune pharaon, disparu à l'âge de 20 ans il y a plus de 3 300 ans. Selon un récit linéaire ou découpé en séquences.

Visite en QuickTime VR de la Vallée des Rois et du tombeau de Toutankhamon. Mille pièces extraites du trésor sont présentées (masque funéraire, bijoux, etc.), dont certaines en QuickTime VR. Les lieux, objets et décors sont réalisés en 3D, certains pouvant être aussi examinés à l'aide de QuickTime VR. Sont présentées également des actualités filmées et des photos (colorisées pour l'occasion). Enfin, le CD-Rom nous invite à une visite en 3D de l'exposition de 1967. Les commentaires sont dits par des comédiens connus. Une chronologie de la période, une autre des dynasties, une bibliographie, un thesaurus et 3 jeux complètent l'ensemble.

Développé par *Syrinx*
Coproduit par *MilleMédias, 93 Film et Syrinx*
Edité par *MilleMédias*
Coauteurs : *Christiane Desroches Noblecourt (égyptologue, directrice scientifique du CD-Rom) et Michel François (scénario et adaptation interactive)*
Musique originale *d'Alain Guélis qui a reconstitué des instruments égyptiens anciens*
Coût de production estimé : *2 millions de francs*

Catégorie : Egyptologie/Pour Mac et PC/En français/Prix : non déterminé/Sortie prévue en décembre

L'OCÉAN DES ORIGINES

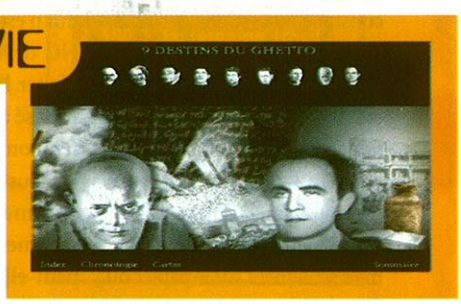
Sous la conduite de Ichtus, « immortel gardien de la connaissance de l'Océan depuis son origine », on entre dans la peau d'un paléontologue afin de découvrir les invertébrés, les vertébrés et les plantes qui ont peuplé l'Océan au cours de 9 périodes, du cambrien au crétacé. Des jeux et des expérimentations rythment ce passionnant voyage dans le temps et l'Océan, à bord du Paléoscaphe.

Animations de type holographiques ou en 3D ; scènes cinématiques (9 min) ; 116 espèces recréées en images de synthèse ; un morphing.
Grâce à des techniques de l'image sophistiquées, le monde marin est reconstitué, de 650 à 65 millions d'années avant notre ère. A découvrir : la généalogie des espèces, des expérimentations sur les fossiles, l'évocation des savants (d'Aristote à Walcott) et une médiathèque-bibliothèque très fournie.

***Développé par** Virtual Studio (Eric Brouillat)*
***Produit et édité par** Microfolie's Editions*
***Auteurs :** Denys Prache, avec Daniel Goujet (paléontologue), et Véronique Gasnier (mise en scène multimédia)*
***Musique originale de** D. Bodiansky (Knockin' Boots Production)*
***Coût de production estimé :** 5 millions de francs*

Catégorie : Science et nature/Pour Mac ou Windows 95 (2 CD séparés)/En français et en anglais/Prix : env. 400 F TTC/Sortie prévue en octobre

HISTOIRES DU GHETTO DE VARSOVIE



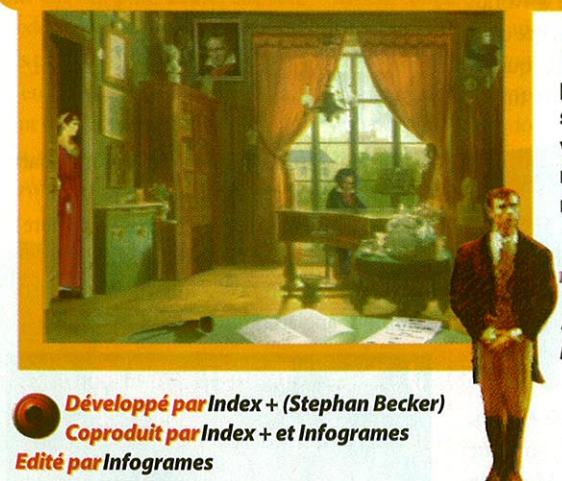
Neuf personnages qui ont réellement existé racontent l'histoire du Ghetto – leurs dilemmes sont soumis à l'utilisateur. Parmi eux : Itzhak Zuckerman, l'auteur de *A Surplus of Memory*. « *J'ai voulu montrer comment des individus très simples réagissent lorsqu'ils sont confrontés au tragique* », explique Pierre Raiman, qui confie : « *ma moitié Juif polonais se sent très concernée* ».

L'histoire du Ghetto est retracée en 7 Grands Moments : Hitler envahit la Pologne ; la création du Ghetto (octobre 1940) ; l'épidémie de typhus (1941) ; les grandes rafles (1942) ; les premières insurrections (janvier 1943) ; l'insurrection du Ghetto (1943) ; l'insurrection de la Varsovie ancienne (août 1943). A l'appui, des documents et des photographies d'archives, un plan interactif (rue par rue) du Ghetto, une animation qui retrace la création du Ghetto.

***Développé par** Montparnasse Multimédia (Deborah Leviner)*
***Coproduit par** le Centre de documentation juif contemporain, la Maison des combattants du Ghetto et Montparnasse Multimédia*
***Edité par** Montparnasse Multimédia*
***Auteurs :** Pierre Raiman, Jean-Marc Dreyfus, Deborah Leviner et Judith Darmont*
***Coût de production :** inestimable...*

Catégorie : Histoire/Pour Mac et PC/En français/Prix : non déterminé/Sortie prévue en décembre

L'ESSENTIEL DE LA MUSIQUE VOL. 1 : LE ROMANTISME



Ce CD-Rom est le premier d'une collection qui en comptera 3 (musique baroque, classique puis opéra). Sous la conduite (facultative) de Friedrich (guide paramétrable matérialisant les fonctions de QuickMove), on rencontre les compositeurs, on les écoute exposer leur conception musicale. On entend leurs œuvres en visitant une ville imaginaire du XIXe siècle (l'opéra, une salle de bal, le salon « romantique »...), ou en exaltant la Nature. On croisera un critique musical, un promeneur, un voyageur, etc.

Le CD-Rom est conçu à l'aide de QuickMove 2, dernière version de l'utilitaire de navigation d'Index +. Les personnages filmés et incrustés dans des décors sont réalisés en images composites d'après l'iconographie du XIXe siècle ; son 8 bits/44 MHz. Il retrace la vie et l'œuvre de 33 compositeurs ; 2 heures d'extraits musicaux.

***Développé par** Index + (Stephan Becker)*
***Coproduit par** Index + et Infogrames*
***Edité par** Infogrames*
***Auteur :** Marc David-Calvet, avec Stephan Becker (conception réalisation) et Jacques Simian (directeur de la création)*
***Coût de production estimé :** 1,7 million de francs*

Catégorie : Initiation à la musique classique/Pour Mac et PC Windows 95/En français/Prix : env. 250 F TTC/Sortie prévue en décembre

Internet pour tous

Pour qui veut se connecter à Internet, il faut impérativement posséder un micro-ordinateur. Un investissement de 10 000 F, en moyenne. Autant dire que, en ces temps de crise et de fracture sociale, une bonne partie de la population est dans l'impossibilité financière de se brancher sur le réseau des réseaux. C'est en partant de ce constat que certains ont imaginé de fabriquer des ordinateurs moins chers, entre 2 500 et 3 000 francs, destinés spécifiquement à Internet et qui utiliseraient le téléviseur familial comme écran d'affichage.

Les projets foisonnaient, mais seulement sur le papier ou dans les imaginations. Jusqu'à ce que, le 20 mai dernier, à San Francisco, un aréopage regroupant entre autres IBM, Apple, Netscape, Oracle et Sun Microsystems définisse enfin des spécifications pour ce « micro du pauvre » baptisé par la même occasion Network Computer, en abrégé NC. Ces spécifications se réduisent à définir un squelette. Matériellement, le NC devra avoir une définition d'écran minimale de 640 x 480 points, une souris ou autre système de pointage, un clavier, une sortie audio et un modem. Le disque dur n'est pas nécessaire, mais le NC devra être capable d'exploiter Internet. Tout cela sera précisé à l'issue d'une nouvelle réunion, au mois d'août.

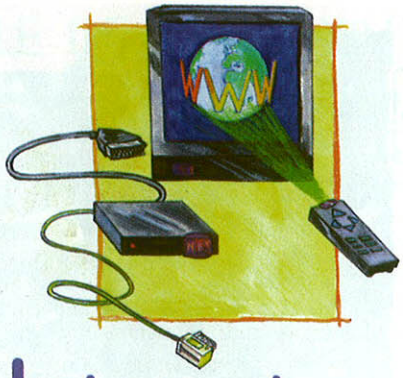
Plus de disque dur, plus de système d'exploitation, mais comment une telle machine peut-elle fonctionner ? Tout simplement grâce à des « applets », c'est-à-dire de tout petits programmes qui, chargés en même temps que les données (texte, images, sons, etc.), permettent de les utiliser. On est en face d'un super Minitel, capable d'afficher des images et de produire des sons, mais incapable de conserver les données, puisqu'il n'y a pas de disque dur.

Toutefois, le standard NC n'est qu'une plate-forme minimale. Rien n'empêche tel ou tel constructeur de faire mieux. Et on verra, sans aucun doute, des NC équipés d'un disque dur – ou d'un lecteur de CD-Rom, comme la Pippin (voir ci-dessous), premier exemplaire de ces nouveaux ordinateurs. A cette exception près, les premiers NC ne verront le jour qu'à la fin de l'année. Quel sera leur succès ? Bien audacieux qui se risquerait à le prédire. Les promoteurs de ce nouveau standard, quant à eux, espèrent en vendre des dizaines de millions à l'horizon 2000.

Les avatars de la Pippin

Conçue par Apple comme une machine compatible Macintosh, elle s'appelait Pippin. A la suite d'un accord avec Bandaï, elle prit au Japon le nom de Atmark et aux Etats-Unis celui de @World (prononcez Atworld). Ces changements de nom sont la conséquence du changement d'orientation de l'appareil, à la suite de la vague Internet. Même s'il s'agit toujours d'un lecteur multimédia (CD-Rom et CD audio) qui se branche sur le téléviseur, la Pippin est devenue avant tout un NC (voir ci-dessus) destiné à la connexion Internet.

Equipée d'un modem 28 800 bps et accompagnée de plusieurs CD-Rom, elle sera distribuée en France dès l'automne par Bandaï, pour environ 5 000 francs, sous le nom de @World. Or, entre-temps, Apple a accordé la licence de la Pippin à la société suédoise Katz Media, qui va, à son tour, la commercialiser (vers la fin de l'année), au même prix, mais comme Network Computer et sous son nom original de Pippin. Et ce n'est pas fini, d'autres candidats sont sur les rangs. On murmure les noms de Motorola ou de Pioneer. On peut donc s'attendre à d'autres déclinaisons de la Pippin.



Internet à la télé

A peine plus grosse qu'une console Nintendo, la toute première console Internet française conçue par NetGem se branche tout simplement sur l'écran de télévision. Calquée sur le principe de fonctionnement du CD-I, parée d'un processeur Intel 386 et d'un modem à 28 800 bps, elle a troqué la souris contre une télécommande sur laquelle les touches de navigation permettront de naviguer sur le Web, voire même de correspondre par e-mail, en appelant le clavier à l'écran. Elle devrait arriver dans les rayonnages des grandes surfaces d'ici à la fin de l'année pour un peu moins de 2 000 francs.

Saint Graal

L'éditeur 7th Level réserve une grande part à l'humour avec l'intrusion des Monty Python dans Holy Grail (sortie en septembre), qui combine action et stratégie. Entres des combats sanglants et des énigmes à résoudre, l'humour anglais pointe le bout de son nez !

Rubrique réalisée par Jean-Loup Renault, avec Véronique Balizet, Sébastien Lubrano et Florence Serpette.

Un CD-Rom pour rebâtir La Fenice

La destruction du théâtre de La Fenice, à Venise, l'hiver dernier, a ému le monde entier. Et la France en particulier. Le théâtre de l'Opéra de Paris, Index +, Radio classique et *le Monde de la musique* ont décidé de s'allier pour réaliser un CD-Rom (pour Mac et PC) dont le coût de production est estimé à 2,5 millions de francs. Développé et édité par Index +, il sera publié en décembre. Les bénéfices des ventes iront au financement de la reconstruction du théâtre.

L'auteur en est Humbert Camerlo. Placé à la tête d'une équipe de réalisation franco-italienne, l'ex-directeur général de l'Opéra de Lille se réjouit de l'*«accueil extraordinaire»* des services urbanistiques de Venise, au moment où il doit réunir tous les documents qui permettront la reconstitution fidèle en 3D du théâtre lyrique vénitien selon les plans originaux du bâtiment.

«Plus qu'une promenade virtuelle, il s'agit de faire revivre ce bâtiment magique [...] dans lequel ont été créés les plus grands opéras», explique Emmanuel Olivier, le patron d'Index +. Le CD-Rom prévoit une visite de La Fenice, restituant aussi l'ambiance selon les époques. On y entendra des extraits des grands opéras qui ont été joués, voire créés à La Fenice, de Verdi *(la Traviata, Rigoletto, Simone Boccanegra*, etc.) à Luigi Nono, en passant par Bellini, Donizetti, Britten (*The Turn of the Screw*), Stravinsky (*The Rake's Progress*) etc. *«Toute l'Europe a défilé là pendant deux siècles : Byron, Wagner, Ruskin, les Habsbourg, Napoléon, Chateaubriand...»*, ajoute H. Camerlo, qui entend évoquer également la vie culturelle et littéraire vénitienne.

Brèves

RAPPEL

Le CeBit Home Electronics, première déclinaison grand public et multimédia du très sérieux CeBit, se tiendra à Hanovre (Allemagne), du 28 août au 1er septembre. Deutsche Messe AG, 8-10, rue de la Bienfaisance, 75008 Paris. Tél. : (1) 43 87 69 83. Adresse du Web : http://www.messe.de

DANS LE CADRE DE SON UNIVERSITÉ D'ÉTÉ,

l'Institut d'études supérieures des arts a mis sur pied plusieurs stages d'une semaine chacun dans le domaine du multimédia (initiation, réalisation). Prix : 2 500 F la semaine (tarif groupe prévu). Calendrier et renseignements à l'Iesa, 5, av. de l'Opéra, 75001 Paris. Tél. : (1) 42 86 57 01 (Email : galmul@worldnet.net).

Barbie sur CD-Rom

A l'âge de 37 ans, la célèbre poupée mannequin entame une seconde carrière sur CD-Rom. Les participant(e)s à E3, le Salon qui s'est tenu au mois d'avril à Los Angeles, n'avaient d'yeux que pour elle ! Et pour cause, elle sera la vedette de plusieurs CD-Rom, publiés par Mattel Media, que Funsoft est en train d'adapter en français avant de les distribuer dès l'automne sur l'ensemble de l'Hexagone.

Avec Barbie Fashion Designer, ce sera aux enfants – à partir de 5 ans – de réaliser la toilette que Barbie portera, en cliquant sur les motifs et le genre d'habit désiré. Ensuite, Barbie défilera sur le podium au cours d'une séquence animée en 3D. Le modèle peut être imprimé sur un papier-tissu spécialement conçu. Si l'enfant ne dispose pas d'une imprimante couleur, il peut utiliser les crayons, qui lui sont offerts en même temps que tous les accessoires. Reste à découper le patron, à ajouter paillettes et broderies, et Barbie sera rayonnante dans ses nouveaux effets !

A présent, place à l'imagination avec Barbie Storymaker : d'un clic, on choisit les lieux où la belle va déambuler, ses activités, les amis qu'elle va rencontrer et le trajet qu'elle va effectuer. Ensuite, on visionne jusqu'à douze scènes animées ! Enfin, l'Imprimerie de Barbie va permettre de composer cartes de vœux, cartes postales, *stickers*... On insert ses textes et on imprime, en couleurs de préférence.

Et les garçons ? Mattel Media leur réserve Hot Wheels Off-Road Racing, un jeu de courses de voitures pour jouer à plusieurs. En quittant le plancher des vaches, les fameuses Hot Wheels gagnent l'écran en 3D et tournent et virent à 360°. Une voiture en miniature est livrée avec le CD-Rom.

Chaque CD-Rom sera vendu 300 F environ, et autour de 100 F la recharge de papier spécial pour Barbie Fashion Designer. L'histoire finit pourtant tristement pour les possesseurs de Mac. Ils se voient privés de ces titres réservés au PC et devront attendre le CD-Rom Barbie Magic Fairy Tales : Barbie as Rapunzel, annoncé pour le printemps.

Y a-t-il un Pilot dans le PC ?

Agenda, carnet d'adresses, bloc-notes, autant d'applications qu'on oublie régulièrement de remettre à jour. Le Pilot, cet organiseur convivial pas plus grand qu'une pochette, écarte définitivement ce type de désagrément. Avec sa petite station d'accueil connectée à un PC sous Windows, toutes les données sont instantanément et automatiquement réactualisées, du Pilot vers le PC, et inversement. Edité et distribué par US Robotics. Prix : env. 2 700 F TTC.

Le bonheur c'est simple comme un coup de... Rom

TOUS LES ANNUAIRES téléphoniques de la France tiennent désormais sur un seul CD-Rom. Proposé gratuitement jusqu'au 31 juillet prochain par France Télécom, en échange d'un petit questionnaire à remplir, les Pages coups de fil recense numéros de téléphone, de fax et de lignes Numéris des 25 millions d'abonnés de France Télécom, hors liste rouge, bien sûr. Fonctionnant sur le principe de la recherche multicritère du Minitel, il peut aussi composer automatiquement le numéro désiré, si votre ordinateur est équipé d'un modem. Ce CD-Rom, pour Mac et Windows, est disponible sur simple demande en appelant le Numéro vert 05 23 45 67.

Intel voit loin

L'ANNONCE officielle du Pentium 200 par Intel marque bien sûr une nouvelle étape dans l'évolution des processeurs qui équipent les PC. Mais la conséquence la plus immédiate de cette annonce va être une refonte des gammes de fin d'année : le Pentium 133, aujourd'hui haut de gamme dans les PC familiaux, va probablement devenir le processeur d'entrée de gamme, précédé du Pentium 166, alors que le Pentium 200 deviendra le *nec plus ultra*.

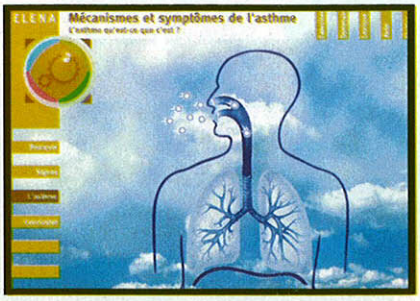
Intel propose par ailleurs une nouvelle technologie de communication destinée aux PC familiaux. A partir d'un micro équipé d'un Pentium – 133 ou plus –, il propose de coupler aux appels téléphoniques une fonction vidéo permettant de voir son correspondant. La qualité vidéo n'étant que de 4 à 12 images par seconde, cela risque d'être un peu saccadé. Mais qu'importe, si l'on peut se voir. Certains constructeurs, dont Compaq, ne s'y sont pas trompés : ils ont décidé d'intégrer ce téléphone vidéo dans une prochaine gamme de PC grand public. Pour en savoir plus, n'hésitez pas à vous connecter sur le site Internet d'Intel, les informations sont désormais accessibles en français : http://www.intel.com.

Liris Interactive : des CD-Rom plein les cartoons

LUCKY LUCKE, Tom & Jerry et les Schtroumpfs se donnent rendez-vous début septembre pour agrémenter les mercredis des enfants de 5 à 10 ans. Avec ces trois CD-Rom (pour PC et Mac, env. 250 F l'un), réalisés par Lascaux et édités par Liris Interactive, ils créeront leurs propres bandes dessinées. En août, leurs aînés (à partir de 7 ans) se seront mis à l'anglais avec le premier volume de My Teacher is a Dragon (le second paraîtra fin septembre). Un livret de 32 pages et des contes et comptines (sur CD audio) le complètent (CD-Rom/CD audio pour Mac et PC, env. 200 F). Toujours en août, les adultes pourront améliorer leur orthographe avec le Petit Robert en version CD-Rom pour PC (750 F env.). Les adeptes du Mac, eux, devront patienter jusqu'à fin septembre. Enfin, les versions pour Mac de l'Encyclopédie du corps humain et de l'Encyclopédie des sciences (Larousse/Liris) devraient arriver en septembre... à petits prix.

Dites 33, 33, 33 !

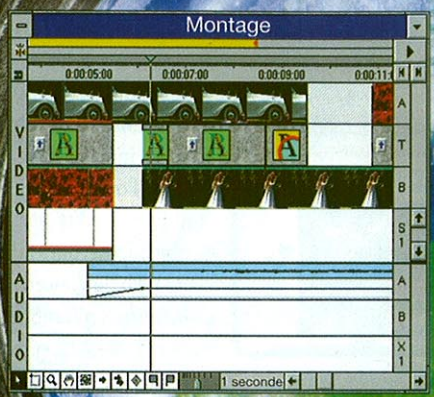
MIEUX SE PORTER grâce aux CD-Rom, pourquoi pas ? Trois éditeurs semblent en être convaincus. Edusoft publie CD-Pharmacie (pour PC, env. 300 F), une encyclopédie interactive portant sur 1 300 médicaments parmi les plus utilisés. On y trouve également une présentation des maladies les plus courantes et des informations pratiques. De son côté, Eredia publie Elena (Eléments nécessaires aux asthmatiques), un CD-Rom pour PC, consultable en milieu hospitalier et dans certains cabinets médicaux. Enfin, les Editions Pradel destinent aux médecins généralistes, Les 5 minutes du consultant, la version informatique d'un guide rapide de la consultation médicale également paru en livre (CD-Rom pour PC, distribué par Vigot, env. 625 F). On se sent déjà mieux, pas vous ?



Un petit clic pour un grand clap !

AUTO FOCU

Capturez vos séquences...



...réalisez votre montage vidéo...

...créez vos trucages et vos titres...

...admirez et diffusez vos films sur cassettes vidéo.

Designed for Microsoft® Windows® 95

Le must du montage sur PC ou Mac :

miroVIDEO DC20 : 6.490 Fttc

- Véritable qualité S-VHS
- Livrée avec Adobe Premiere LE, Photoshop LE et 3DFX
- Effets spéciaux, titrages, trucages époustoufflants
- Simple à installer et à utiliser
- La référence : déjà 30000 cartes vendues.

Et aussi, pour démarrer : le montage vidéo à la portée de tous :
miroVIDEO DC1 plus
2.490 Fttc

miro

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

miro France
101, rue Pierre Sémard
92320 Châtillon
Tél. : (1) 46 12 03 12
Fax : (1) 46 12 03 13
BBS : (1) 46 12 03 10

BYTE-Comdex 5/95 miroVIDEO DC20 · PC Magazine 12/95 miroVIDEO DC20 · Funkschau 12/95 miroVIDEO DC20 · PC Direct 1/96 miroVIDEO DC1 Plus · Windows Plus 1/96 miroVIDEO DC1 Plus · Windows Plus 1/96 miroVIDEO DC1 Plus · Digital Vidéo 4/96 miroVIDEO DC20 - DC1 · Multimedia W. 04/96 miroVIDEO DC20 · PC Magazine 06/96 miroVIDEO DC20

3615 miroinfo
(2,23/min)
http : //www.miro.com/

Service lecteurs n° 11

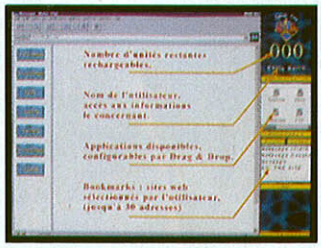
Multimédia au sommet... du G7

LORS DU DERNIER sommet des pays industrialisés, qui s'est tenu à Lyon du 27 au 29 juin, les participants se sont vu offrir un CD-Rom édité par Microfolie's. Au menu : les vingt ans du sommet, de Rambouillet, en 1975, à Halifax, en 1995, narrés par le journaliste télé Bernard Pradinaud. Comment, vous n'y étiez pas ? Il en coûte désormais environ 150 F pour se le procurer directement chez l'éditeur (Tél : (1).53.62.50.35).

En outre, le ministère des Affaires étrangères a ouvert le Web officiel du G7. Réalisé par VTCOM (en français et en anglais), il permet, durant trois mois, de consulter les dépêches AFP, les informations de RFI et des services diplomatiques des Etats invités (http://www.g7 lyon.gouv.fr.).

Vanessa Mae, Ute Lemper, Big Soul, Zucchero, Johnny Hallyday et Bob Dylan ont été les vedettes du grand concert gratuit qui a conclu ces trois jours fort studieux. Le *making off* du spectacle (interviews, biographies des artistes, images du concert, etc.) fera l'objet d'un CD-Rom (140 F env.) édité par Speed-Net Interactive, qui a aussi créé le site Web du concert, ouvert jusqu'à mi-septembre (http: //www.showg7-lyon.fr.).

Accès à la carte l'Internet Card



MISE AU POINT par Cyber City, l'Internet Card est principalement destinée à faciliter la vie aux Internautes nomades se connectant à partir des cyber-cafés, des écoles et des bibliothèques et qui se seront parés du lecteur. Sous la forme d'une carte à puce, elle permet à la fois de payer ses communications, grâce à un minuteur intégré qui débite les unités stockées dans celle-ci, et de sauvegarder trente adresses de sites Web. Ainsi, l'utilisateur ne payera plus que le temps réellement consommé tout en accédant à son adresse e-mail automatiquement. De son côté, le cyber-fournisseur s'assurera une meilleure gestion de ses accès. Prix du package Internet Card (licence logiciel, lecteur de carte et cartes) : 5 110 F environ par poste. Renseignements au (1) 42.21.30.33 ou sur Internet (http://www.cybercity.fr).

La sélection française du Möbius

EN PRÉVISION du 5e Prix Möbius international, qui se déroulera à Paris du 24 au 26 septembre, le comité français a sélectionné huit réalisations multimédias (sur quarante et une présentées) qui représenteront la France : la Leçon d'anatomie, de Jacky et Robert Azencott (Gallimard, BNF, Inserm), Un conte à votre façon, d'Antoine Denize et Ann Holzberger (une coédition Gallimard-Microfolie's à paraître en décembre), Promenade en musique de chambre, d'Anne Aubert (voir *SVM Multimédia* n° 9, p.28), Ça se transforme, de Claude Delafosse (voir *SVM Multimédia* n° 7, p.85), les Compositeurs, d'Eric Lipmann (voir *SVM Multimédia*, n° 8, p.38), Planète LSF : la langue des signes française, de Philippe Coulon, Patrick Masery et Henri Labbé (Architectures Multimédias), ainsi que l'Océan des origines, de Denys Prache, et la Fugue de l'ours, d'Edouard Lussan, tous deux présentés dans ce numéro, dans le dossier Chantiers d'été. Quatre réalisations, non-sélectionnées, ont reçu une mention spéciale, dont la Seconde Guerre mondiale, de l'historien Marc Ferro, que nous détaillerons en septembre.

Merci la vie... artificielle

PETITS ET GRANDS vont pouvoir adopter de nouveaux compagnons et leur apporter soins et affection. Fin Fin est un petit animal qui tient du dauphin et de l'oiseau et reconnaît les différents tons (et non les mots) de la voix : il suffit de lui parler gentiment (dans n'importe quelle langue), grâce à un appareil appelé SmartSensor – mais son apprivoisement réclame douceur et patience. Conçu par Fujitsu Interactive (la filiale multimédia de Fujitsu créée en mai), Fin Fin on Teo, the Magic Planet est le premier d'une série de titres conçus pour les enfants, selon les principes scientifiques de la vie artificielle.

De même, Creatures, un CD-Rom pour Mac et PC réalisé par la société Millennium Interactive et distribué par Warner Interactive, propose de faire éclore des œufs, puis de pourvoir à la vie de la créature ainsi conçue : la nourrir, l'apprivoiser, lui apprendre à jouer avec ses congénères (entre quatre et six), à parler (toutes les langues sont possibles), etc. La conception de ces adorables créatures a nécessité quatre ans de recherches à une équipe d'informaticiens et de biologistes spécialisés dans la vie artificielle. Chacune possède sa propre personnalité et vit dans un monde bidimensionnel (douze fois plus large et trois plus haut que l'écran). Un monde où elle meurt, hélas, au bout de quarante heures. Triste, non ?

SOFT COLLECTION

Super Drivers pour Windows® 95

Pour 99 francs, offrez-vous la boîte automatique !

DIDIER GUEDJ

Réf. : 1605 - CD-ROM - 99 FF*
** Prix TTC conseillé*

Cette boîte concerne plus de 400 périphériques et permet le pilotage automatique de toutes vos imprimantes, cartes son, cartes graphiques et vidéo, lecteurs de CD-ROM, cartes RNIS, cartes contrôleur, modems, scanners... par Windows® 95.
Vous êtes sûrs de trouver celui ou ceux qui permettront enfin l'utilisation de vos périphériques préférés sur Windows® 95. En effet, la plupart des utilisateurs de Windows® 95 connaissent (ou connaîtront) des difficultés de pilotage de périphériques qui fonctionnaient très bien sous Windows™ 3.11. Certaines cartes son restent désespérément muettes... D'autres cartes graphiques refusent d'offrir une résolution supérieure à 640 x 480 pixels... Les multiples tentatives de réinstallation de Windows® 95 n'y font rien !
Avec *Super Drivers,* vous trouverez tous les *drivers* les plus récents pour parer au moindre problème. Il vous suffit de les choisir, de les installer ; ensuite tout s'embraye automatiquement ! Pour piloter vos périphériques Advanced Gravis, Aztech, Brother, Creative Labs, Creatix, Diamond, Hewlett-Packard, Lexmark, Matrox, Minolta, Miro, Mustek, NEC, Olitec, Panasonic, Philips, Star, Videologic, Western Digital...
Offrez-vous la boîte automatique !

Compatible PC 486 ou supérieur - 8 Mo de RAM minimum - Microsoft® Windows® 95 - Lecteur de CD-ROM.

BON DE COMMANDE

Renvoyez ce coupon à **Micro Application** - ***Service VPC*** : 20-22, rue des Petits-Hôtels 75010 Paris ou contactez votre revendeur habituel.

Oui, je désire recevoir "Super Drivers pour Windows® 95" pour un montant de 99 F l'exemplaire.

Nombre d'exemplaires _____ x 99 F = _____

Participation aux frais d'expédition : _____
(20 F envoi normal ou 40 F recommandé - France Métropolitaine uniquement)

Total *(un justificatif vous sera envoyé systématiquement)* _____

Mode de paiement :
☐ Chèque (à l'ordre de Micro Application)
☐ Carte Bleue : date d'expiration : _____
N° de la carte : _____

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : _____ Ville : _____
Signature obligatoire :

P043 SVMM 07/96

Pour commander encore plus rapidement :
Tél. (1) 53 34 20 18
Fax : (1) 53 34 20 00
Paiement par Carte Bleue uniquement

36-15 MICROAPP**
*** 1,29 F la minute*

MICRO APPLICATION

Lectures d'été

Documents

➥ ***La Baignoire d'Archimède***
de Sven Ortoli et Nicolas Witkowski, 157 pages, Ed. Le Seuil, 89 F. Une «petite mythologie de la science» pleine d'humour, écrite à quatre mains par le créateur de *Science et Vie junior* et un physicien.

➥ ***Cybermonde, la politique du pire***
de Paul Virilio, 108 pages, Ed. Textuel, coll. «Conversations pour demain», 79 F. Avec Philippe Petit, l'auteur «*réfléchit à haute voix sur les conséquences morales, politiques et culturelles de l'accélération du temps mondial, le cybermonde*».

Bandes dessinées

➥ ***La Trilogie Nikopol***
de Enki Bilal, 178 pages, Ed. Humanoïdes Associés. En attendant la version interactive sur CD-Rom (voir *SVMM* n° 6 p. 9), un bel et lourd album qui réunit *la Foire aux immortels, la Femme piège* et *Froid Equateur*, respectivement parus en 1980, 1986 et 1992.

➥ ***Le Contrat Bob Steel***
de Jean et Simon Leturgie, 32 pages, Ed. John Eigrutel Productions, 35 F. Franck Isard (l'illustrateur) a disparu, John Eigrutel (l'auteur) part à sa recherche… Dévoilée en avant-première sur le site Web la Baguette virtuelle (lire *SVMM* n° 5 p. 15), cette BD arrive en librairie. L'interactivité en moins, le charme d'un petit album en plus.

Romans

➥ ***La Révolution des fourmis***
de Bernard Werber, 533 pages, Ed. Albin Michel, 140 F. Les fourmis vont-elles enfin rencontrer les Doigts (les humains) et dompter le feu ? La réponse dans ce quatrième volet de la saga myrmécéenne…

➥ ***Cyber Thrillers***
de Serge Le Doran et Philippe Rosé, 349 pages, Ed. Albin Michel, 120 F. Deux experts en sécurité informatique, par ailleurs auteurs du *Dictionnaire San-Antonio*, racontent 35 histoires vraies de délinquance informatique.

➥ ***Inner City***
de Jean-Marc Ligny, 315 pages, Ed. J'ai lu, 30 F. Paris, au XXIe siècle : on s'y perd entre Profonde Réalité ou Haute Réalité, on peut y retrouver son clone…

➥ ***Endymion***
de Dan Simmons, traduit de l'américain par Guy Abadia 571 pages, Ed. Robert Laffont, coll. «Ailleurs et demain», 149 F. La suite de *Hypérion* (prix Hugo 1991) et de *la Chute d'Hypérion*, narrée par Raul Endymion, né 247 ans après la Chute.

➥ ***La Cité des permutants***
de Greg Egan, traduit de l'américain par Bernard Sigaud, 329 pages, Ed. Robert Laffont, coll. «Ailleurs et demain», 139 F. Dans les années 2050, on a son «moi organique» et ses «Copies». Une autre vie en somme, virtuelle, éternelle, mais qui peut coûter cher…

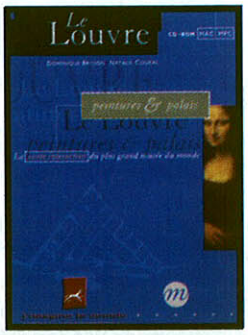
➥ ***L'Age de diamant***
de Neal Stephenson, traduit de l'américain par Jean Bonnefoy, 513 pages, Ed. Rivages/Futur, 149 F. Si vous avez aimé *le Samouraï virtuel* (voir *SVMM* n° 5 p. 16), poursuivez avec ce «Manuel illustré d'éducation pour jeunes filles», qui vous emmène dans une Chine revue et déboguée par Stephenson.

Netzone

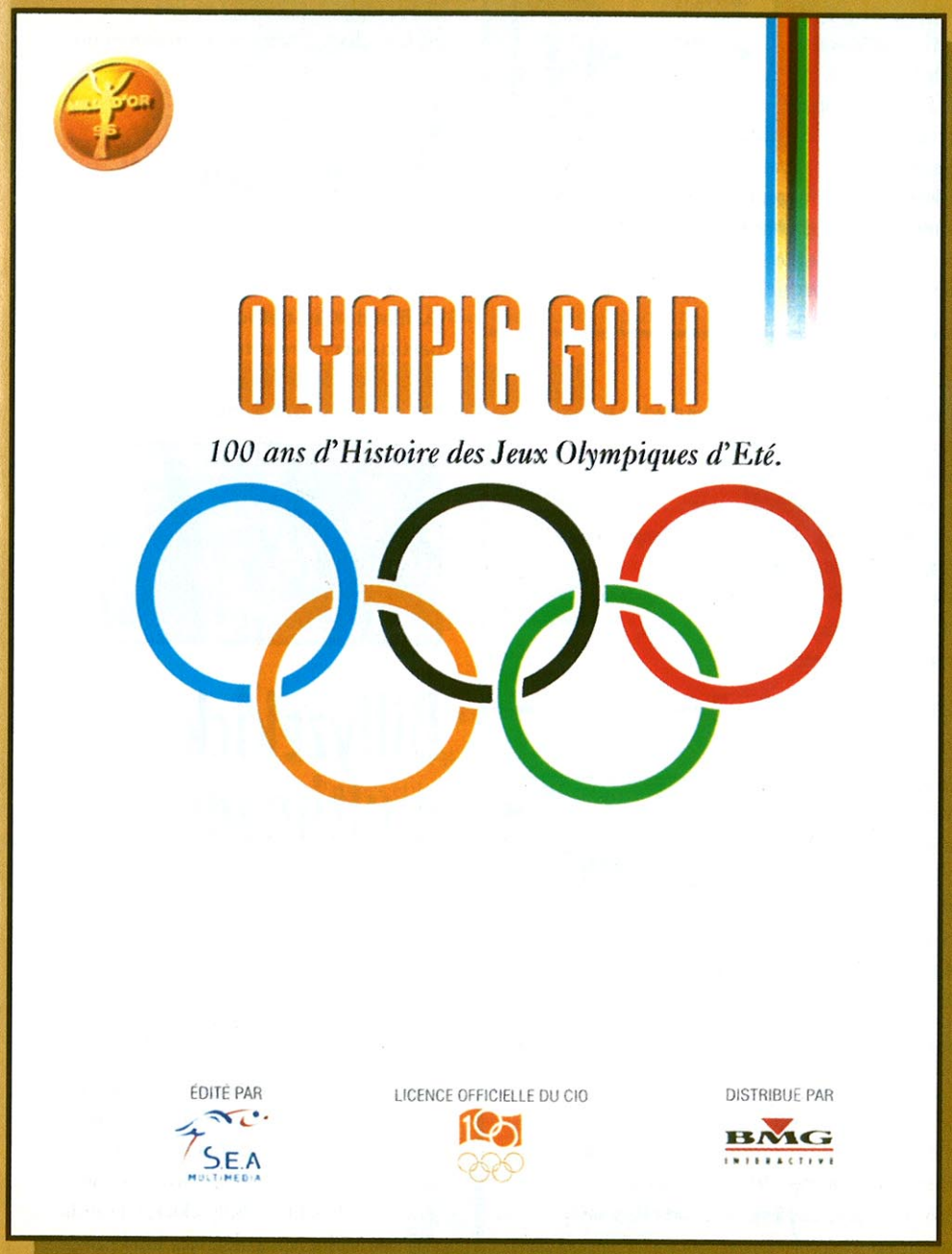
Gametek annonce la sortie en octobre de Net:Zone. Ce jeu d'aventures propose une quête aux confins du Cyberspace pour sauver le père du héros… et le système mondial des communications ! Dans le même registre, Alien Incident (septembre) remplace les créatures cybers par des monstres fantastiques. L'ambiance de ces deux jeux promet d'être résolument sombre.

Le CD-Rom d'OR

Les premiers CD-Rom d'Or décernés par le ministre de la Culture sont allés aux artisans du succès commercial de l'année : le CD-Rom Le Louvre, peintures et palais. Coproduit par la RMN et Montparnasse Multimédia (qui l'a réalisé), l'ouvrage marque «*la première grande réussite internationale dans le domaine du multimédia culturel*». Classé n° 1 au palmarès des ventes en 1995, il s'est vendu en France à 119 378 exemplaires et plus de 80 000 à l'étranger. Réaffirmant la volonté de son ministère de «*soutenir très concrètement l'édition française de programmes multimédias*», Philippe Douste-Blazy a annoncé le doublement de la dotation du fonds d'aide du CNC pour les projets multimédias (30 millions de francs pour 1996 et 1997, contre 20 millions de 1993 à 1995) et «*la mise en place, au sein du CNC, d'une délégation du multimédia qui sera l'interlocuteur unique de tous les partenaires extérieurs*» du secteur. Elle assurera aussi la gestion de la Cybergalerie qui accueillera, sur le serveur Web du Ministère, des œuvres originales de créateurs. Quant à la baisse de la TVA affectant les CD-Rom, le ministre a indiqué que «*neuf pays européens ont dit oui; il en reste six à convaincre*». D'autres prétendants pourraient bien convoiter la prestigieuse galette dorée : serait-ce le cas de Hachette Livre ? En effet, l'éditeur annonce avoir vendu 130 000 exemplaires de son Dictionnaire Hachette multimédia.



"Une réalisation remarquable qui procure un véritable plaisir de consultation . . . Olympic Gold mérite donc à coup sûr la plus belle des médailles" [PC LOISIRS]



LE CD ROM OFFICIEL DES JEUX OLYMPIQUES

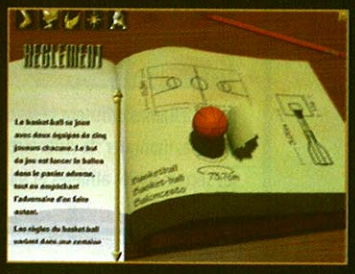
DISTRIBUÉ PAR

BMG INTERACTIVE

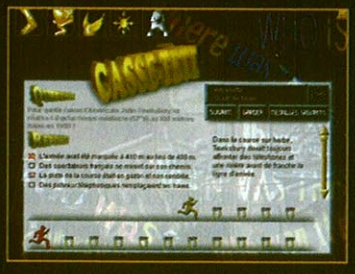
4/6 PLACE DE LA BOURSE 75080 PARIS CEDEX 02

Tous les jeux depuis 1896 à travers plus d'une heure de vidéo et 1700 photos

Les statistiques sur plus de 16000 médaillés olympiques



Tous les réglements en 3D pour tout savoir sur les disciplines olympiques



Un quizz de plus de 400 questions pour tester vos connaissances

Disponible sur CD ROM PC en version française. Disponible en anglais sur Mac.

Actuel

Faits divers

En direct d'Internet

LE TOUR DE FRANCE EN LIGNE

Avec 5 millions de requêtes enregistrées en un mois l'an passé, le site érigé par Worldmedia s'est hissé au Top 10 mondial des sites en ligne. C'est tout dire. Et cette année, le Tour '96 Live s'est enrichi de 1 000 pages supplémentaires. Au programme : l'Amstrong Journal, une chronique quotidienne de Lance Amstrong (le challenger de Miguel Indurain), qui analysera chaque soir l'étape du jour, et la Saga du Tour, qui retrace l'histoire de cette fabuleuse épreuve depuis sa première édition au travers de 400 pages. Sans compter les 600 pages du guide Tour-Ism, qui recense les bonnes adresses des étapes. Et le Racer's Scorecard, une base de données exclusive sur les 200 coureurs du Tour, alimentée par les biographies et les palmarès des champions. Au total, plus de 20 personnes suivront la caravane dans une voiture-régie Internet, bardées d'ordinateurs portables, de téléphones cellulaires et d'appareils photo ou vidéo. *http://www.worldmedia.fr/tour*

RECORDS EN LIGNE

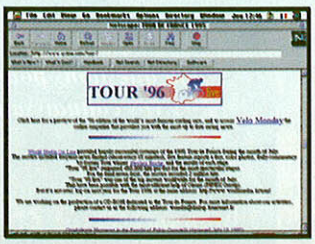
Pour ceux qui n'auront pas la chance de vivre en direct les exploits des athlètes, l'Atlanta Journal Constitution livrera en temps réel les résultats, commentaires, textes, photos, graphiques, vidéos et sons sur le site du groupe Américain Cox Newspaper Inc. Accessible aussi en Europe, via le site miroir de Worldmedia pour un accès plus rapide, Atlanta Games diffusera sa revue de presse eur(péenne et ses analyses, disponibles en plusieurs langues. A ne pas manquer : la visite virtuelle du stade o mpique en technologie VRML, et bien sûr, tous les secrets sur les athlètes et leurs performance . *http://www.worldmedia.fr/atlanta*

RECORDS EN DIRECT

Site officiel des JO d'Atlanta conçu par IBM, Jeux Olympiques du centenaire diffusera en temps réel tous les résultats officiels, quelques secondes à peine après la fin des épreuves. Autre point fort de ce site : la rubrique Info 96, la plus grande base de données sur les JO. On y trouvera plus de 384 000 pages sur l'histoire de l'épreuve, les athlètes et les médaillés. Soit l'équivalent d'un chemin de papier reliant Londres à San Francisco !
http://www.atlanta.olympic.org/

SEA, SEX AND SURF

En français, La Gazette du Surf liste sa sélection des meilleurs spots de France et d'ailleurs, avec, en prime, une rubrique dédiée à la météo des vagues et capable d'afficher des prévisions à 12 heures, un exposé théorique sur les rouleaux, un accès direct aux principaux robots de recherche et des liens vers les meilleurs spots Internet consacrés à la discipline, dont la référence, Surfer Magazine (1). Originalité : on peut même y trouver un plan pour se construire son boomerang, une démo du logiciel de conception de planche, Shape 3D, fonctionnant sous Windows, ainsi que la version Alpha d'un logiciel de prédiction des marées, lui aussi pour PC (MS-Dos), tiré du célèbre Xtide sous Unix et téléchargable.



http://www.acorus.fr/sport/surf/surf_01.htm
(1) http://www.surfermag.com/

En direct d'Internet

C'est Magic

MICROPROSE TRAVAILLE activement, avec Sid Meier, sur l'adaptation du célèbre jeu de carte Magic. Son nom : Magic. Ce jeu d'aventures et de cartes (*on-line* et *off-line*) devrait voir le jour en septembre.

La cité des enfants

DU CÔTÉ DE l'éditeur Psygnosis, le jeu d'aventures la Cité des enfants perdus, qui reprend l'ambiance du film de Carot et Jeunet, est particulièrement attendu. Sur le plan technique, ce jeu se distingue par sa qualité graphique.

Billyzekick multimédia

ON VOUS L'AVAIT ANNONCÉ dans notre numéro d'avril (p.15), le voici, tout de jaune paré ! En même temps que son CD audio, Billyzekick lance Paniac, une galette fumante d'imagination, à la fois CD audio et CD-Rom édité par Shaman (un label de Polygram). L'équipe de Paprika est responsable des élucubrations interactives dont notre CD-Rom offre un échantillon très représentatif. Les fantaisies se poursuivent sur Internet (http://www.r ennet.galeode.fr/bzk.htm). Billyzekick, CD audio/CD-Rom, Shaman/Polygram, 150 F env.

En **cadeau** avec le jeu **UN APPAREIL PHOTO*** à utiliser pour vos expéditions

SIM ISLE

Missions Dans La Forêt Tropicale

ECONOMIE ou ECOLOGIE ?

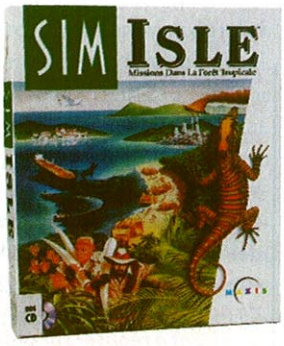
Imaginez que vous contrôlez une terre contenant une grande partie des ressources naturelles mondiales.
Comment allez-vous utiliser ce pouvoir ?
Allez-vous vous battre pour protéger les espèces en voie de disparition et les forêts tropicales... ou allez-vous détruire, creuser et brûler pour vous emparer des richesses naturelles enfouies dans le sous-sol ?

A vous de décider, naturellement.

Avec SimIsle vous êtes le Roi de la Forêt Tropicale. Mais attention car les mineurs, les braconniers, les touristes, les pollueurs et les écologistes rivalisent d'imagination pour détourner votre attention ou vos ressources.

Explorez les larges plaines côtières, les hauts plateaux de montagne, une carte en 3D vous permet de zoomer sur le sol des forêts de 25 îles différentes. Faites appel à toute votre intelligence car chaque scénario vous mettra au défi, avec la vie sauvage à protéger, les marées noires à éviter...

Avec une équipe de spécialistes sous vos ordres, vous allez vous embarquer pour plusieurs missions qui décideront du sort d'une série de forêts tropicales sur des îles.
A vous de contrôler l'équilibre entre écologie et économie.
A vous de décider qui survivra et qui disparaîtra. Et quand toutes vos décisions seront prises et mises en œuvre, vous serez le Roi d'une forêt tropicale ou d'une terre dévastée.



MAXIS

Distribué par

Tél. : (1) 53 68 10 00

CD ROM PC

Toutes les solutions sur MINITEL 3615 ** VIRGIN GAMES
INTLINE 16 68 94 95 **

Service lecteurs n° 5

** (2,23 F. ttc/minute).

* Dans la mesure des stocks disponibles

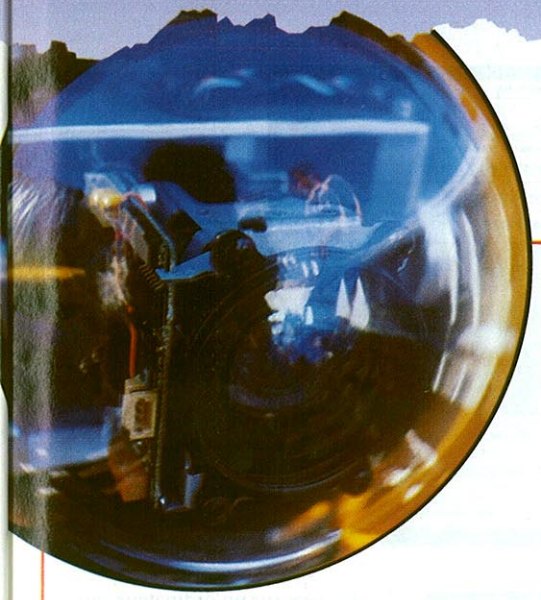
Archéologie et multimédia

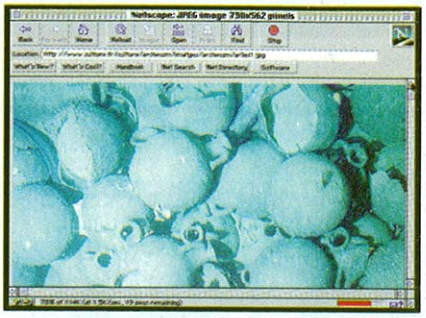
Le passé virtuel

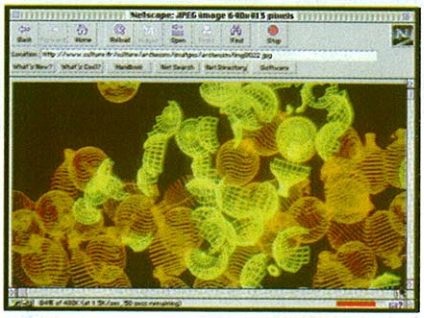
par Jean-Loup Renault
et Florence Serpette

L'ordinateur est un outil familier des archéologues, pour rédiger leurs rapports ou pour créer des bases de données. Le multimédia donne aujourd'hui un coup de fouet à cette relation. Il permet d'accomplir certaines fouilles ou d'effectuer des modélisations qui étaient impossibles auparavant. Des travaux que les CD-Rom et surtout Internet commencent à mettre à portée de tous.

L'équipage s'affaire sur le pont du navire spécialement conçu pour la recherche sous-marine. Une caméra immergée filme en direct les amphores que contient une épave engloutie dans la Méditerranée depuis des siècles. Après cette phase de repérage, ce sera au tour du sous-marin de poche d'aller prendre les photos qui serviront à réaliser sur ordinateur un modèle virtuel du bateau antique.







Les photos des amphores qui reposent au fond de la mer sont mises en relief par stéréophotogrammétrie. Redessinées en trois dimensions, elles ont d'abord un volume rendu en « fi de fer » pour être en fin de compte recouvertes d'une texture qui leur donne un aspect réaliste.

L'ARCHÉOLOGIE sous-marine est l'une des grandes bénéficiaires des nouvelles technologies multimédias. En effet, les plongeurs ne peuvent descendre à moins de soixante mètres de profondeur sans mettre leur vie en danger. Comment faire, dans ces conditions, pour fouiller une épave qui repose à une plus grande profondeur ? Pour en savoir plus, nous avons accompagné des cyber-archéologues du DRASSM qui, sous la direction de Luc Long, utilisent ces nouvelles technologies pour reconstituer un bateau du Ier siècle avant Jésus-Christ qui a coulé à une bonne profondeur, au large de Marseille. Leur campagne de fouilles ne peut avoir lieu que parce que, à côté de l'*Archéonaute*, navire spécialisé qui appartient au ministère de la Culture, Henri Delauze, patron de la Comex et passionné d'archéologie, met gracieusement à leur disposition un bateau, le *Minibex*, spécialement équipé pour ce genre de mission, avec son sous-marin de poche, le *Remora 2000*.

Une fois l'épave repérée, le sous-marin est mis à l'eau et passe, lentement, à environ trois mètres au-dessus de celle-ci en prenant des clichés avec un appareil photo perfectionné. Le procédé, la stéréophotogrammétrie, ressemble un peu à celui qui est suivi par l'IGN, qui élabore actuellement une carte en relief de la France entière. Mais, alors que l'IGN utilise deux appareils photo côte à côté pour rendre l'impression du relief, le *Remora* n'en utilise qu'un seul. Toute l'astuce consiste à faire une série de photos qui se succèdent. Chaque photo recouvre environ 60 % de la surface de la photo précédente. On obtient ainsi une séquence de photos, qui, prises deux à deux, autorise une reconstitution artificielle du relief. Les références permettant de se situer dans les trois dimensions sont données par une règle graduée horizontale et par des règles posées verticalement. Ces dernières offrent la possibilité de rectifier l'orientation des images lorsque le sous-marin, ballotté par les courants, se balance un peu trop d'une photo à l'autre. Les images sont ensuite reprises par le Pr Maurice Blaustein sur un « ordinateur-restituteur » qui, à l'aide d'un logiciel de 3D, reconstitue chaque élément de l'épave en trois dimensions.

Après le premier passage du sous-marin, on enlève les éléments déjà photographiés à l'aide du bras manipulateur du *Remora* et on réitère la même procédure photographique. Couche après couche, il est ainsi possible de reconstituer en volume le bateau entier et son chargement. Cette campagne est toujours en cours et l'on en connaîtra les résultats dans quelques mois… ou quelques années. Les archéologues ont tout leur temps et 600 épaves déjà répertoriées les attendent au fond de la Méditerranée, le long des côtes françaises.

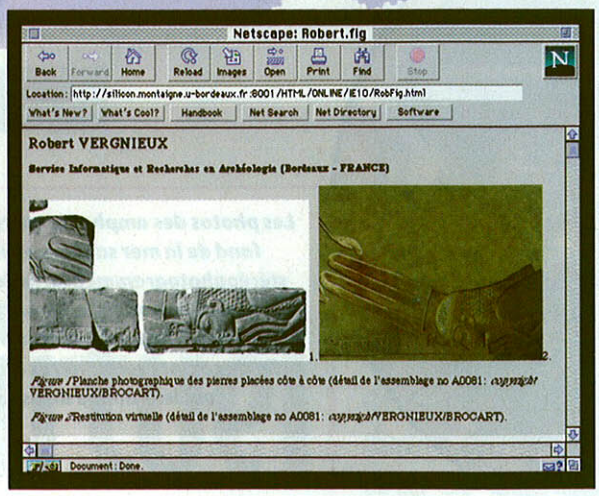
Luc Long n'en est pas à son coup d'essai. Déjà, en 1993, avec le Pr Blaustein, il a procédé de façon à peu près identique à la fouille virtuelle d'une autre épave romaine du Ier siècle après Jésus-Christ, cataloguée sous le nom d'Arles 4 et reposant par 600 mètres de fond. A partir de la modélisation effectuée grâce aux photos, un film vidéo a été réalisé en 24 images par seconde par la société d'infographie Gribouille. Si le sujet vous

De la maquette à la reconstitution virtuelle

A partir de la maquette de plâtre de la Rome Antique réalisée par Paul Bigot et présentée en 1911 lors de l'Exposition universelle de Rome, le pôle pluridisciplinaire de la Maison de la recherche en sciences humaines de l'université de Caen s'est attaché à la création d'une maquette virtuelle capable d'évoluer selon l'avancée des connaissances archéologiques. Outre la navigation interactive à travers cette œuvre classée « monument historique », ce projet autorisera, dans le futur, une reconstitution de la ville à ses différentes étapes chronologiques. (http://www.unicaen.fr/rome/reconstitution.shtml)

Un site épargné grâce à Internet

Foz Coâ, site archéologique portugais, aurait pu être recouvert par les retenues d'eau d'un barrage si ses défenseurs n'avaient pas révélé l'affaire sur le Web. Mais il en fut autrement. De manifestations sur le terrain en protestations sur le réseau, le site a pu être épargné. Comme quoi, le surf sur Internet peut faire des vagues !



le portrait du pharaon Akhenaton était en piteux état. La reconstitution virtuelle permet de le contempler tel qu'il était il y a plus de trois mille ans.

intéresse, vous pouvez en admirer les images sur Internet, à l'adresse suivante : http://www.culture.fr/culture//archeosm/imatges/archeosm/img0023.htm

Cette technique n'est que l'une des applications possibles du multimédia à l'archéologie. Du reste, elle n'intéresse directement que les archéologues eux-mêmes. D'autres projets concernent plus particulièrement le public. En effet, certains sites sont inaccessibles, soit en raison des dégradations que les visites risquent de provoquer, comme à Lascaux, soit que le site soit franchement hors de portée, comme pour les peintures pariétales de la grotte Cosquer, qui n'est accessible que pour les plongeurs expérimentés. L'idée est de faire le relevé de ces sites et de transférer toutes

les données sur un ordinateur, qui reconstituera chacun d'eux en trois dimensions sous forme virtuelle. Chacun pourra ensuite, équipé d'un casque virtuel, les visiter comme pour de vrai. Mais ce ne sont pour l'instant que des projets.

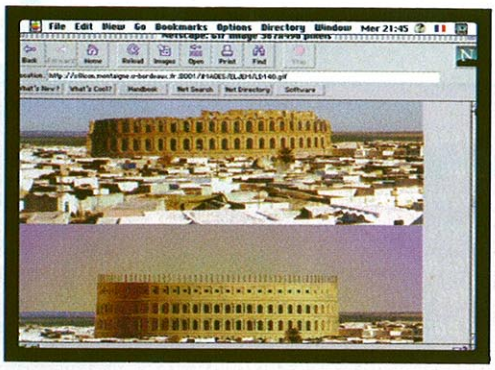
C'est la même technique qui a permis la reconstitution en image virtuelle de monuments dont on connaît le plan, mais que le temps

CD-Rom

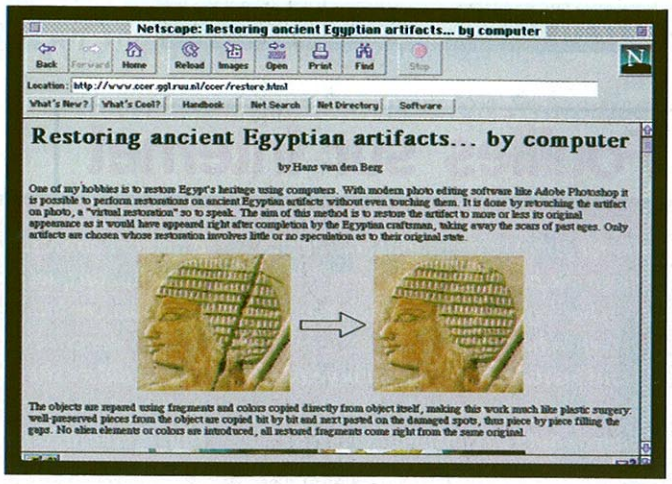
Les doigts d'une main suffisent pour recenser les rares CD-Rom dévolus à l'archéologie. Ludique et éducatif, Initiation à l'Archéologie, coproduit par le Canadien Micro-Intel, Hachette et Emme, propose de recréer la vie quotidienne d'une ville du XVIIe siècle. Au cœur d'un chantier de fouilles, l'archéologue devra remonter à l'origine de ses découvertes. L'idée est bonne. Reste que, destinée aux enfants, cette leçon initiatique se voit trop simplifiée. Résultat : on en fait vite le tour. D'autant que les exemples choisis, exclusivement canadiens, n'offrent que les fouilles d'un ancien cimetière abritant des immigrants français ou des indiens.

Plus prisé par les professionnels de l'archéologie sous-marine, le Trésor de San Diego retrace, étape par étape, les recherches et les campagnes de fouilles du vieux galion espagnol échoué en 1600. De l'enquête scientifique préalable à la restauration des trésors découverts, le programme distille des reportages vidéo vivants et commentés, une simulation du naufrage en images de synthèse, un examen de la maquette du navire ainsi qu'une étude de la planimétrie du site. Réalisés avec de nombreux experts, il est, selon l'avis de professionnels, intéressant à titre d'initiation, mais reste cependant succinct, manquant singulièrement d'informations pratiques en matière de plongée.

Avec Voyage sur le Nil, vous embarquez à bord d'une felouque égyptienne, transformé en reporter-explorateur du XIXe siècle qui doit ramener photos et vidéos pour illustrer ses reportages. La matière particulièrement abondante propose une découverte des civilisations anciennes au travers des temples, des dieux, de l'art des Egyptiens et Nubiens de l'Antiquité. Le programme autorise, entre autres, une visite virtuelle en 3D du temple de Ramsès II à Abou Simbel. Utilisant au mieux l'interactivité, Voyage sur le Nil, initialement destiné aux plus jeunes, se révèle très instructif et couvre des domaines allant de l'histoire à l'ethnologie, en passant bien sûr par l'archéologie. Tout comme Le Roman de l'Homme, une série de cinq CD-Rom en cours de réalisation chez VSP et Taxi Vidéo Brousse. Annoncée pour l'année 1997, cette collection ludo-éducative remontera l'histoire à travers les découvertes d'illustres archéologues comme Teilhard de Chardin, Darwin ou Coppens pour dévoiler l'évolution des différents environnements au fil des découvertes, des premiers pas de l'homme au premier pas sur la Lune. Deux titres seront consacrés à la préhistoire. Reflet interactif d'une série de 15 émissions télévisées de 36 minutes réalisées pour La Cinquième, ces titres bénéficient en outre d'auteurs de marque : Marcel Jullian, en charge des textes, est en effet épaulé par de grands préhistoriens : des connus, tels que Jean-Philippe Rigaux, directeur du Centre national de la préhistoire de Périgueux, ou Denis Vialou, directeur de l'Institut de paléontologie humaine, et d'autres, en passe de le devenir, qui, issus de la « génération CD-Rom », apporteront une note vivante à cette grande aventure initiatique.



L'amphithéâtre de El Jem, en Tunisie, a perdu sa partie supérieure. Le département Archéologie de l'université de Bordeaux la lui a rendue sur écran.



a plus ou moins détruits. La reconstitution de l'abbaye de Cluny et des temples égyptiens de Karnak et d'Abou Simbel en sont des exemples. Dans le même ordre d'idée, les maquettes qui tentent de reconstituer des bâtiments ou des villes du passé tendent à être remplacées par des reconstructions virtuelles, moins coûteuses et plus facilement aptes à être remises à jour à mesure des découvertes. Ce genre de reconstitution commence à se multiplier et nombre d'entre elles sont visibles, au moins en partie, sur certains sites internet (lire encadré p 28).

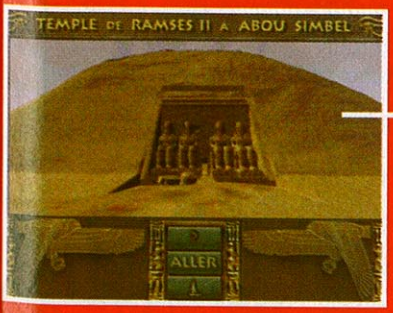
Les archéologues vont même plus loin : ils arrivent à reconstituer en image virtuelle 3D les hommes d'autrefois. Une équipe pluridisciplinaire britannique s'est ainsi attachée à reconstituer virtuellement une momie égyptienne, celle de Tjentmutengebtiu, une prêtresse de la XXIIe dynastie (800 ans avant Jésus-Christ environ). Les éléments nécessaires à l'opération ont été obtenus en scannant la momie aux rayons X. Avantage du système, on n'est pas obligé de déballer la momie – et de la détruire par la même occasion (http://www.pavilion.co.uk/HealthServices/BrightonHealthCare/mummy.htm).

Une technique plus simple, à la portée de tous, permet de restaurer virtuellement des objets antiques qui ont subi les outrages du temps (cassures, brisures et autres détériorations). Utilisée par le Centre for Computer-Aided Egyptological Research, elle consiste à utiliser des photos numérisées de ces objets puis à les travailler à l'aide d'un logiciel de dessin aussi courant que Photoshop. Les avantages du système sont que, d'une part on ne touche pas à l'original, et que, surtout, on peut – grâce au Couper-Coller – prendre un morceau de l'objet pour le coller à la place d'un morceau qui manque. On conserve ainsi la texture et la couleur qui devaient se trouver à cet endroit. Rien ne vous empêche, si vous êtes passionné et d'un tempérament artiste, de faire vous-même des travaux pratiques.

Les CD-Rom consacrés à l'archéologie sont peu nombreux (lire encadré). On peut y ajouter quelques titres dédiés à l'histoire qui utilisent des éléments archéologiques, tel Civilisations Antiques de Microsoft. Mais cela ne suffit pas à faire une cédéthèque consistante. C'est Internet qui représente à ce jour le plus grand chantier de fouilles pour les archéologues amateurs. Avec plus de 10 000 sites répertoriés, parmi lesquels un grand nombre d'universités, il donne accès en direct à la connaissance archéologique et aux images virtuelles qu'elle génère.

Initiation à l'archéologie, en français, CD-Rom Windows et Mac, Micro-Intel, Hachette et Emme, (Emme), prix : env. 200 F TTC.

Le Trésor de San Diego, en français, CD-Rom Windows et Mac, Carré Multimédia, RMN, Mille Médias et CIM (Mille Médias), prix : env. 300 F TTC.



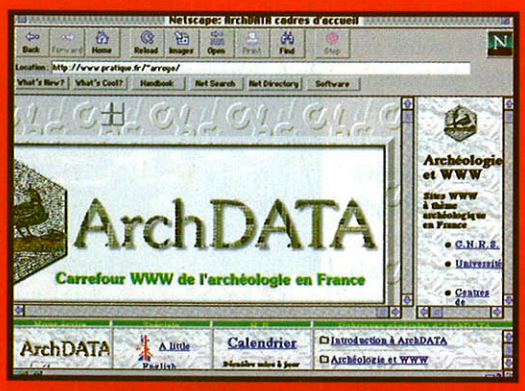
Voyage sur le Nil, en français, CD-Rom Windows, Découvertes Multimédia et Discovery Channel Multimédia (Ubi Soft), prix : env. 350 F TTC.

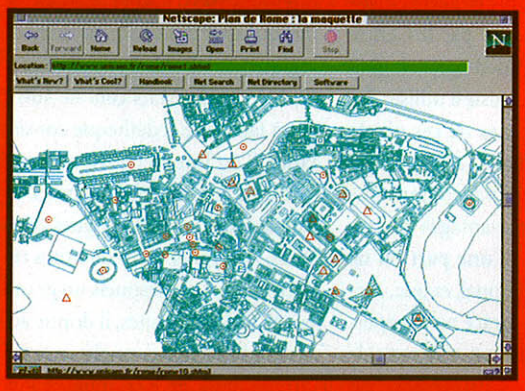
Le Roman de l'Homme, en français, VSP et Taxi Brousse Vidéo (à paraître en 1997).

Le professeur Blaustein avec M. Slucki, qui examine les photos sur son portable.

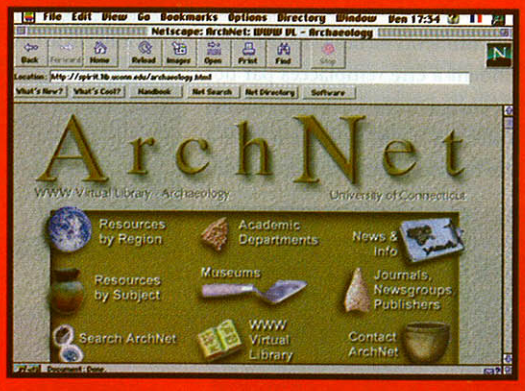
Fouilles sur Internet

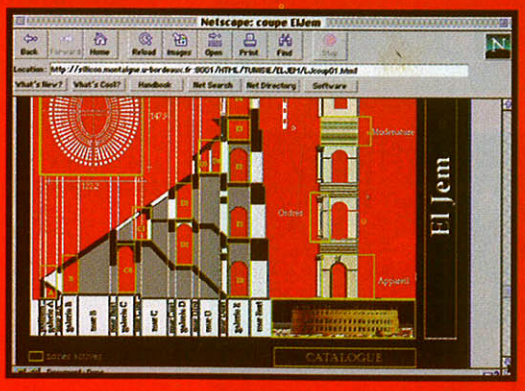
Internet est un vaste chantier où, de site Web en site archéologique, les archéologues amateurs pourront partir à la recherche des découvertes de tous les temps, exposées aux yeux du monde sur le réseau des réseaux. Fabuleux outil de consultation pour le grand public, le Web est surtout un précieux instrument d'échanges permettant aux chercheurs de la planète de communiquer entre eux, voire même de poursuivre leurs recherches en ligne. Résultat : il est désormais possible d'accéder aux résultats de ces travaux, consultation quasiment impossible autrefois. Les fouilles peuvent commencer à partir des principaux robots de recherche, mais d'autres sites mâchent le travail, en listant les principaux sites enfouis sous le Web, à commencer par ArchDATA, « carrefour WWW de l'archéologie en France », édifié à l'initiative du CNRS (1), un site en français annonçant les meilleurs sites archéologiques du monde accessibles dès cette page. Tout comme celui du ministère de la Culture (2), mais aussi ArchNet (3), un superbe site disponible en plusieurs langues, ou encore, The WWWorld of Archaeology (4) et celui de C&MA (Classics and Mediterranean Archaeology) (5).





En surfant sur le Web, le visiteur pourra aussi embarquer pour quelques visites virtuelles de sites archéologiques telles que le propose l'université de Calgary (6) par le biais d'un diaporama (slide-show) disséquant les différentes étapes d'une recherche en Arctique, s'immiscer virtuellement dans les entrailles du temple d'Abou Simbel (7), ou, au travers d'une carte interactive, dans celles de l'amphithéâtre d'El Jem en Tunisie (8), ou encore apprécier les travaux de restitution virtuelle du temple d'Akhenaton à Karnak, sur le site de l'université de Bordeaux 2 (9). Voire même, s'initier à la traduction de hiéroglyphes sur le site de l'Université d'Utrecht, aux Pays-Bas (10). Terre Promise à creuser à volonté, Internet offre un terrain de fouilles sans limites.





(1) ArchData : http://www.pratique.fr/~arroyo/
(2) Ministère de la Culture : http://www.culture.fr/culture/autserv/archeo.htm
(3) ArchNet :http://www.lib.uconn.edu/ArchNet/International/ArchNet_FR.html
(4) The WWWorld of archaeology : http://www.he.net/~archaeol/wwwarky/wwwarky.html
(5) C&MA : http://rome.classics.lsa.umich.edu/welcome.html
(6) Université de Calgary : http://www.ucalgary.ca/UofC/faculties/SS/ARKY/show/showintro.html
(7) Temple d'Abou Simbel : http://www.ccer.ggl.ruu.nl/abu_simbel/abu_simbel1.html
(8) Amphithéâtre d'El Jem : http://silicon.montaigne.u-bordeaux.fr:8001/HTML/TUNISIE/ELJEM/catal.html
(9) Akhenaton : http://silicon.montaigne.u-bordeaux.fr:8001/HTML/ONLINE/IE10/Robert.html
(10) Université d'Utrecht : http://www.ccer.ggl.ruu.nl/ccer/default.html

Ubi Soft et Brøderbund sont heureux de vous faire part de la naissance de leur CD-ROM Print Shop Deluxe

version française.

Il vous permet de réaliser en trois clics de souris tous vos projets d'impression à domicile : cartes de visite, cartes de voeux, cartes postales, affichettes, calendriers, étiquettes, papiers à en-tête, enveloppes, banderoles ...
Avec Print Shop, l'impression devient un vrai jeu d'enfant!

Un best-seller mondial : déjà vendu à plus de 9 millions d'exemplaires!

Version française intégrale avec des bibliothèques de graphiques adaptés au marché français. Plus de 4 500 graphiques.

Plus de 70 polices différentes.
Des centaines de modèles prêts à imprimer. Une bibliothèque de citations.

Gestion de base de données pour mailing.
Un module de recherche des graphiques par mots-clés ou par thèmes.

Brøderbund®

996 Brøderbund Software Inc.Tous droits réservés.

Si vous souhaitez davantage d'informations, renvoyez-nous votre adresse sur carte postale à Ubi Soft-Opération PSD, 28, rue Armand Carrel. 93108 Montreuil-sous-Bois. UNE VERSION DEMO DE PSD SERA OFFERTE AUX 100 PREMIERS.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Jeux vidéo-olympiques

1996, année olympique. Alors, pour ceux qui rêvent de monter sur le podium mais qui n'ont pas été sélectionnés pour Atlanta (sniff !), nous avons retenu trois CD-Rom où ils pourront se mesurer aux meilleurs mondiaux, dans la catégorie de leur choix. Et maintenant place au sport et à l'émotion !

Les jeux Olympiques sont l'événement sportif le plus marquant, que ce soit pour les sportifs eux-mêmes ou pour le public en général, qui suit par dizaines de millions les différentes retransmissions télévisuelles. Cette édition 1996 d'Atlanta, qui marque le centenaire des jeux Olympiques modernes, pourrait même dépasser l'envergure pourtant gigantesque des éditions précédentes. Cette mise sous le feu des projecteurs de l'actualité et des médias ne pouvait qu'intéresser les éditeurs de jeux, profitant de l'occasion pour relancer la mode des jeux de sport multiépreuves, qui ont connu leurs heures de gloire (lire encadré « Les jeux de sport multiépreuves »). US Gold est le premier à avoir répondu à cet appel, allant jusqu'au bout des choses avec deux jeux licenciés Atlanta 96, Olympic Games et Olympic Soccer.

Olympic Games

Ce premier jeu s'inscrit dans la grande tradition des jeux de sport multiépreuves. Ainsi, Olympic Games ne propose pas moins de quinze épreuves, toutes choisies avec discernement pour leur importance et leur variété.

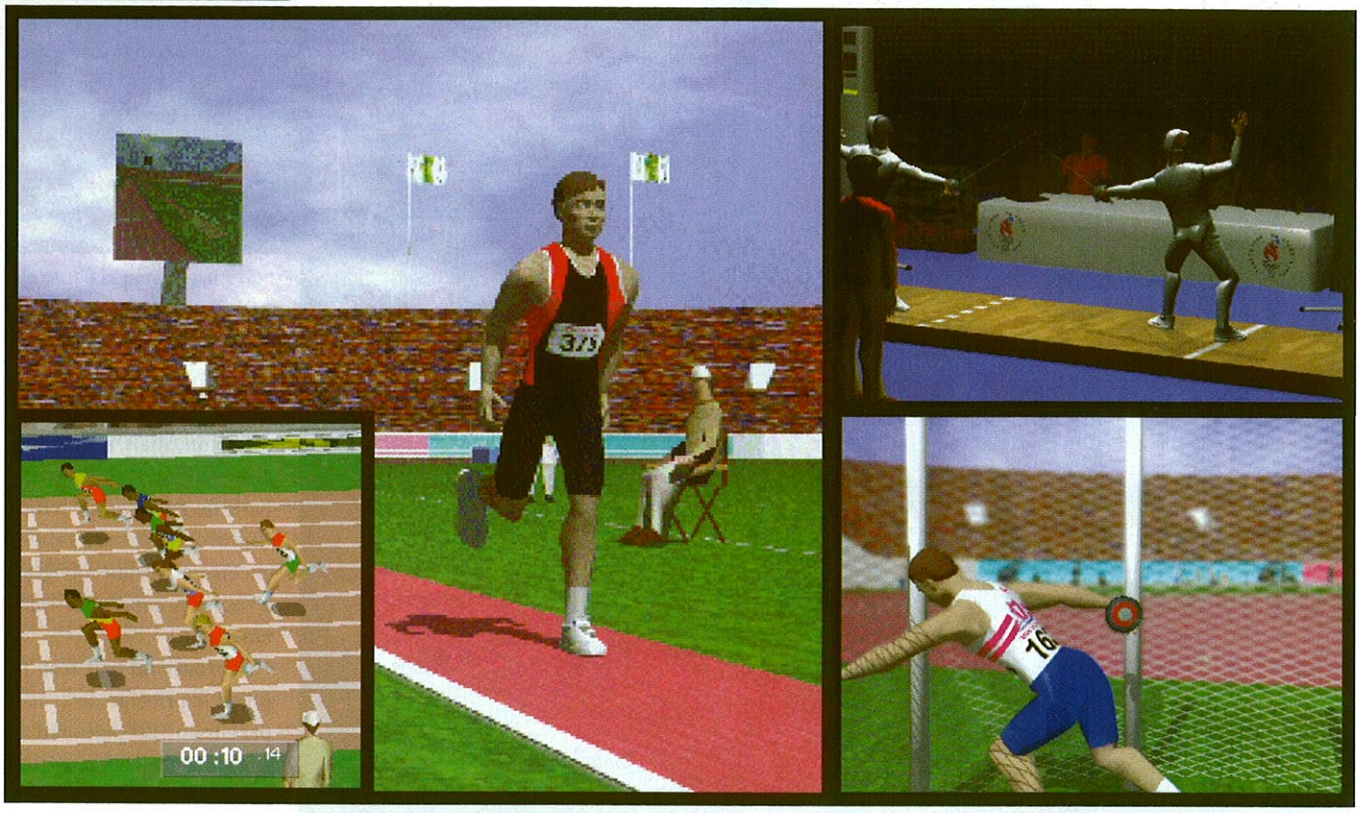
En guise d'introduction, on assiste à une spectaculaire présentation qui effectue une transition habile entre les jeux Olympiques de l'Antiquité, les premiers jeux Olympiques modernes à Athènes en 1896 (lire encadré ci-contre) et les jeux Olympiques d'Atlanta. Suit une présentation en de superbes séquences cinématiques de ces différentes épreuves. Au menu : lancer du disque, lancer du javelot, saut en hauteur, saut à la perche, saut en longueur, triple saut, 100 mètres, 400 mètres, 100 mètres nage libre, escrime, lancer du marteau, haltérophilie, tir rapide, ball-trap, et enfin tir à l'arc.

Olympic Games offre des modes de jeu d'une grande diversité. Les athlètes en chambre pourront ainsi s'entraîner à une ou plusieurs épreuves préalablement sélectionnées, affronter des amis (jusqu'à huit en réseau) en un haletant challenge, pratiquer le mode arcade (trois « vies » pour se qualifier à un maximum d'épreuves) ou participer aux JO eux-mêmes (en affrontant vingt-neuf autres athlètes générés par le programme). Le jeu fournit la liste des records olympiques et mondiaux pour chacune des épreuves. D'autres éléments concourent à plonger le joueur dans l'atmosphère, avec la cérémonie d'ouverture au cours de laquelle l'on ravive la flamme olympique, et la remise des médailles à l'issue de chaque compétition. Ce jeu offre un éventail complet de paramétrages complémentaires : choix du pays, de la difficulté, du mode de contrôle…

En ce qui concerne le déroulement des épreuves, Olympic Games a misé sur une alchimie gagnante : acquisition manuelle de la vitesse, synchronisation de certains événements, gestion de l'énergie et précision.

* **Le 100 mètres** privilégie la vitesse. En pratique, le joueur appuie alternativement le plus vite possible sur deux touches ou boutons. Une jauge à l'écran permet de visualiser les résultats de ses efforts. Les stakhanovistes de la trille pianistique seront fortement avantagés dans cette épreuve.

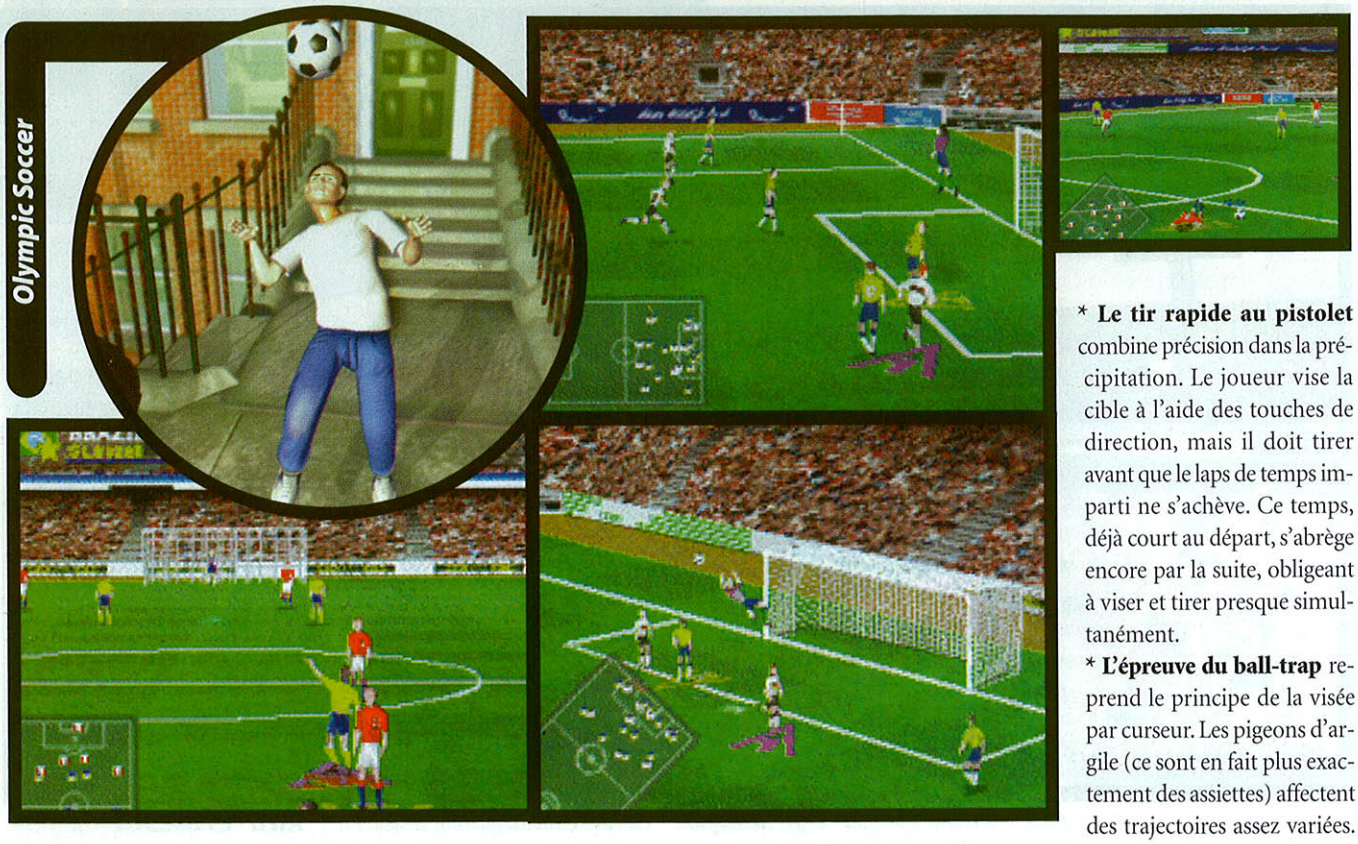
* **Les sauts en hauteur et en longueur** sont assez proches. Après une course d'élan qui reprend la procédure précé-



Un bref historique des jeux Olympiques

Les jeux Olympiques de l'Antiquité se déroulaient en l'honneur de Zeus, tous les quatre ans, à Olympie. Les premiers jeux eurent lieu en 776 avant Jésus-Christ, et les derniers en 394, date de leur abolition par l'empereur chrétien Théodose Ier le Grand. Les premiers jeux ne comportaient qu'une épreuve, la course du stade, qui fut remportée la première fois par Koroebos, un modeste cabaretier d'Elide. Au fil des siècles, les jeux se sont enrichis de nouvelles épreuves : course en arme, marathon, pentathlon (javelot, disque, saut en longueur, course et lutte), lutte à main plate, pugilat, pancrace, course de chars de et chevaux montés. Les vainqueurs recevaient une récompense et bénéficiaient d'un immense prestige, qui leur valait des privilèges leur vie durant. Les jeux représentaient plus qu'une simple rencontre sportive. Ainsi, ils donnaient lieu à des trêves sacrées, cet aspect spirituel important étant honoré par deux jours consacrés aux cérémonies religieuses. Côté social, seuls les citoyens grecs de race pure pouvaient y prendre part, quelle que soit leur extraction (noble, paysan ou artisan). A noter que les athlètes étaient nus et que les femmes n'y étaient pas conviées.

Les jeux Olympiques modernes ont été organisés à Athènes en 1896, à l'instigation du baron Pierre de Coubertin. Ils reprennent la périodicité de quatre ans des jeux de l'Antiquité. Les femmes y participent dès la deuxième olympiade, en 1900. Les premiers jeux Olympiques ne comportaient que neuf compétitions : athlétisme, natation, gymnastique, escrime, lutte, haltérophilie, tir, tennis et cyclisme. Peu à peu, de nouveaux sports ont gagné leurs lettres de noblesse : football, judo, tir à l'arc, etc. Les jeux Olympiques d'hiver ont débuté en 1924. Organisés la même année au début que les jeux d'été, ils les précèdent de deux ans depuis 1994. Tout comme les jeux d'été, ils ont vu leurs disciplines s'accroître régulièrement. Limités aux seuls amateurs jusqu'en 1984, les jeux Olympiques sont désormais ouverts aux sportifs professionnels. Les anneaux du drapeau olympique symbolisent les cinq continents, pour marquer l'aspect universel et l'absence de frontière des jeux. La devise olympique est pour sa part « *Citius, Altius, Fortius* », ce qui signifie « plus vite, plus haut, plus fort ».



dente, le joueur détermine l'instant précis de l'appel en immobilisant un curseur au bon endroit dans une plage repère.

* **Le saut à la perche et le triple saut** reprennent des principes identiques, mais multiplient pour leur part les synchronisations complémentaires qui suivent la course d'élan, toujours par un système de curseur mobile.

* **Les lancements du disque, du javelot et du marteau** sont similaires et apportent une nouvelle variation. Le joueur prend son élan et détermine le moment précis de l'envoi. Mais il doit aussi tenir compte de l'angle du lancer, en maintenant la touche d'envoi plus ou moins longtemps enfoncée.

* **Le 400 mètres et le 100 mètres nage libre** font intervenir une subtile gestion de l'énergie. Le joueur gagne toujours sa vitesse en « tricotant des doigts », mais il doit impérativement garder un œil sur la jauge d'énergie. Celle-ci baissera d'autant plus vite que l'athlète maintiendra un rythme soutenu, ne remontant lentement que lorsqu'il ralentira de manière sensible. Ce type d'épreuve impose un réel apprentissage avant d'être maîtrisé. Au début, le joueur oublie toute prudence et force l'allure, s'effondrant complètement à mi-course. Fort de cette expérience, il ne se presse plus dans les essais suivants, incapable, comme le lièvre de la fable, de rattraper son retard en dépit de sa vélocité retrouvée. La tactique gagnante s'appuie sur la maxime « Qui veut voyager loin ménage sa monture ». Il faut savoir jouer de prudence en début de course, mais aussi jeter ses dernières forces dans la bataille pour le sprint final.

* **L'escrime** révèle un jeu d'action intelligent. Le joueur dirige son escrimeur vers l'avant ou l'arrière, et dispose de quatre attaques, complétées d'une riposte réflexe. Cette épreuve mise sur la rapidité des réflexes (certaines attaques sont fulgurantes), en conjonction avec une stratégie bien pensée.

* **L'haltérophilie** constitue une véritable épreuve de force, sans jeu de mots ! Le joueur doit bâtir son énergie selon le principe alternatif de la course, la maintenir pendant l'épaulé, et recommencer pour le jeté. Crampes quasi garanties pour le novice, car il faut savoir se montrer aussi rapide qu'endurant. Pour compliquer le tout, vous devrez encore compenser une perte d'équilibre lorsque l'athlète tient sa barre à bout de bras.

* **Le tir rapide au pistolet** combine précision dans la précipitation. Le joueur vise la cible à l'aide des touches de direction, mais il doit tirer avant que le laps de temps imparti ne s'achève. Ce temps, déjà court au départ, s'abrège encore par la suite, obligeant à viser et tirer presque simultanément.

* **L'épreuve du ball-trap** reprend le principe de la visée par curseur. Les pigeons d'argile (ce sont en fait plus exactement des assiettes) affectent des trajectoires assez variées. Les deux coups de fusil sont indépendants, commandés chacun par une touche spécifique.

* **Le tir à l'arc,** enfin, fait intervenir la visée, mais aussi l'estimation de la force et de la vitesse du vent qu'il faut compenser.

Les épreuves sont parsemées de détails qui achèvent de plonger le joueur dans l'ambiance des grandes compétitions sportives. Ainsi, la caméra balaye chacun des sprinters avant la course pour la présentation. A l'issue de celle-ci, ces mêmes coureurs tenteront de retrouver leur souffle. Pour certaines épreuves (lancer du disque par exemple), un arbitre siège à proximité pour vérifier le bon déroulement. Les graphistes n'ont pas oublié non plus les caméras de télévision, qui font désormais partie intégrante du paysage des compétitions d'athlétisme. Les athlètes eux-mêmes n'hésitent pas à s'exprimer, sautant de joie pour une bonne performance ou s'effondrant au contraire lors d'une contre-performance. Les commentaires des journalistes sportifs

apportent un piment supplémentaire. Ces commentaires ne se limitent pas à encenser ou critiquer l'athlète en fonction des résultats. Ils interviennent aussi pendant le déroulement de certaines épreuves, fournissant un avis sur certaines phases (qualité de la poussée pour le saut à la perche par exemple).

La réalisation est d'un excellent niveau. Si les séquences cinématiques sont superbes sur le plan graphique, les phases de jeu proprement dites sont moins impressionnantes. En contrepartie, l'animation en 3D est fluide, réaliste et variée, avec changements de plan automatiques pour mieux suivre l'action. Mais, surtout, votre athlète réagit très précisément à vos directives, cette jouabilité étant capitale dans ce style de jeu. Le joueur a ainsi vraiment le sentiment de participer à la course en tant qu'athlète, et non de la suivre d'un œil plus ou moins indifférent. Olympic Games apparaît comme un excellent titre, qui a su combiner avec bonheur l'effort de l'action et le côté plus réfléchi de la stratégie, le tout servi par une réalisation alerte.

Olympic Soccer

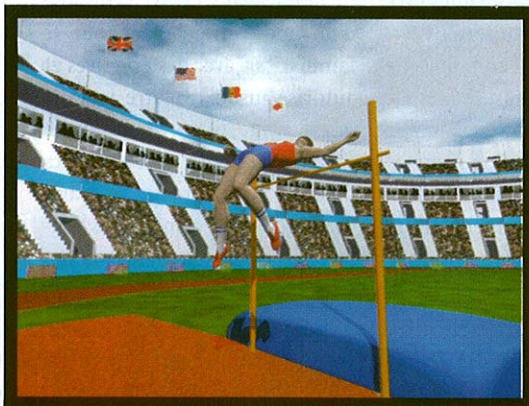
Contrairement aux jeux de sport multiépreuves, les simulations de football n'ont jamais cessé de demeurer sur le devant de la scène ludique, sur micro-ordinateurs comme sur consoles. La sortie d'Olympic Soccer n'en est pas moins intéressante pour autant, ce jeu disposant d'un bon nombre de qualités. Tout commence par une superbe introduction en séquence cinématique, effectuant un parallèle en images entre football des rues et football sur le stade. Avant de commencer le match (rencontre amicale ou olympique), le joueur peut définir un certain nombre de paramètres : les conditions atmosphériques, le niveau de difficulté, le choix des pays, etc. Après l'entrée de chaque équipe sur le terrain et le rappel de leur composition, la rencontre peut avoir lieu.

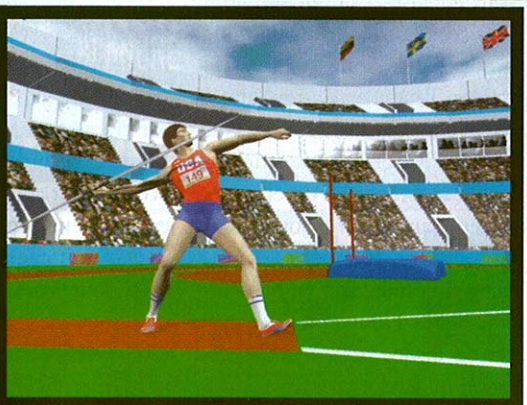
Olympic Soccer reprend le principe classique du contrôle du joueur le mieux placé par rapport à l'action. Ce joueur est clairement identifié par un large triangle qui suit ses pas. Cette lisibilité se retrouve dans les trajectoires de la balle, dont la hauteur est fort bien suggérée par l'ombre portée. Les angles de vue 3D, multiples, sont également très bien choisis, fournissant une excellente impression de relief, tout en autorisant une bonne vision d'ensemble, indispensable dans un jeu d'équipe. Cette vision globale est renforcée par une vue radar orientable et superposée en transparence sur la fenêtre de jeu. Olympic Soccer respecte toutes les règles officielles, l'arbitre vigilant n'hésitant pas à siffler la faute.

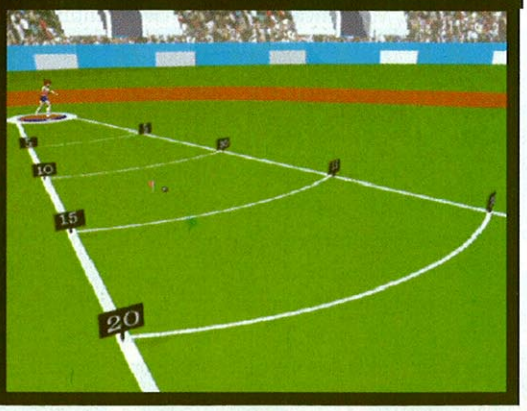
En ce qui concerne le mode de jeu, les concepteurs ont préféré privilégier la facilité de contrôle, sans pour autant brider les possibilités. Ainsi, le joueur conserve automatiquement le ballon au pied, et les passes sont facilitées. Olympic Soccer n'en dispose pas moins du tacle, de la tête, de passes et tirs à différentes hauteurs, sans oublier les remises en touche et autres corners. La réalisation est très agréable, l'ambiance sonore et les commentaires renforçant l'immersion dans la rencontre. Bien conçu, Olympic Soccer comblera aussi bien les novices par sa facilité de contrôle que les habitués, qui pourront exercer les techniques les plus avancées.

Daley Thompson's World Class Decathlon

US Gold n'est pas le seul à avoir voulu profiter des sirènes médiatiques des jeux Olympiques d'Atlanta. Interactif Magic y va lui aussi de son Daley Thomson's World Class Decathlon (DTWCD),







DTWCD

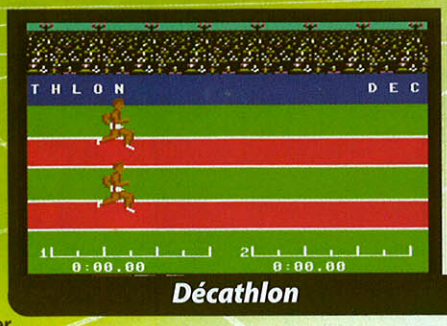
Les jeux de sport multiépreuves à travers les âges

Les jeux de sport multiépreuves ont connu la gloire pendant de nombreuses années. Le premier d'entre eux n'est pas le moins illustre, puisqu'il s'agit d'Olympic Decathlon, l'un des tout premiers programmes de... Microsoft. Rares sont les anciens possesseurs d'Apple II qui ne se souviennent pas de ce jeu, qui, à la manière d'Olympic Games, avait su marier harmonieusement plusieurs méthodes de jeu. De multiples gags visuels et des commentaires assassins se chargeaient de pimenter le tout.

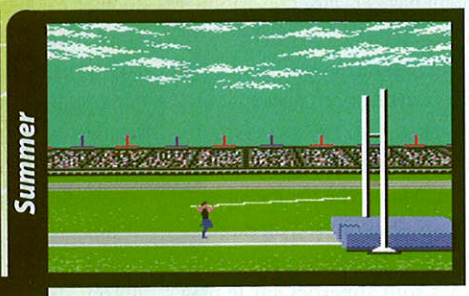
La génération des ordinateurs 8 bits a vu s'amplifier cette mode avec des titres comme Decathlon d'Activision sur C64 et autres Daley Thompson's Decathlon sur Spectrum pour n'en citer que quelques-uns. Certains de ces titres misaient avant tout sur une agitation frénétique du joystick, pour donner de la vitesse ou fournir l'énergie. A titre d'anecdote, certains mordus n'hésitèrent pas à bricoler un système alternatif à grande vitesse à partir d'une perceuse, obtenant ainsi des scores imbattables!

La génération 16 bits (Atari ST et Amiga) a vu s'épanouir le genre avec des titres comme les excellents Summer Games et autres Winter Games I et II, tous quatre dus au talent des équipes d'Epyx. Les consoles 16 bits pour leur part ont été beaucoup moins touchées par le phénomène, avec pourtant quelques bons titres, tel Olympic Gold sur Megadrive.

La domination du PC en tant qu'ordinateur de jeu a vu s'éteindre cette tendance, le PC ayant été pendant des années mal adapté aux jeux d'action. Mais l'arrivée des Olympic Games et autres Daley Thompson's Word Class Decathlon annonce un renouveau du genre, pour le plus grand plaisir des joueurs.



Décathlon


Summer

qui se passe pour sa part de toute licence officielle.

Nous avons pu nous faire une idée de DTWCD à partir d'une version de démonstration qui offre deux épreuves. Comme son nom le laisse présager, le programme propose une simulation de décathlon, l'épreuve reine de l'athlétisme, couronnant l'athlète le plus complet. Rappelons que cette discipline se compose de dix épreuves se déroulant sur deux jours : saut en longueur, 100 mètres, lancement du poids, saut en hauteur, 400 mètres, 110 mètres haies, lancer du disque, saut à la perche, lancer du javelot et 1 500 mètres. Dans le jeu, vous incarnez l'un des huit meilleurs décathloniens mondiaux, concourant pour le titre envié de Meilleur Athlète du monde.

En pratique, DTWCD se démarque d'Olympic Games, tant par les épreuves présentées, que par le mode de jeu lui-même. DTWCD mise en effet sur une simulation version gestion. Ainsi, le joueur devra gérer l'effort de son poulain, en paramétrant par exemple la distance de la course d'élan avant un saut en longueur.

Dans le même ordre d'idée, le joueur peut aussi régler la zone de début de saut, plus ou moins près de la planche d'appel. Les uns préféreront jouer la sécurité pour éviter de mordre et d'annuler leur saut, tandis que d'autres miseront sur des performances maximales. L'aspect synchronisation n'est pas occulté pour autant. Lors du saut en longueur proprement dit, le joueur doit cliquer au bon moment pour prendre son appel, puis une nouvelle fois pour qu'il retombe vers l'avant et non vers l'arrière, ce qui lui ferait perdre de précieux centimètres.

La compétition se déroule de manière similaire pour le lancer du poids. Le joueur choisit l'importance de la rotation et détermine par un clic de souris le moment précis du lancer, sans risquer de mordre en attendant trop. A l'inverse d'Olympic Games, DTWCD ne laisse aucune place à la gestion de la course d'élan, gérée de manière transparente par le programme.

Cette absence d'aspect «physique» a pour conséquence que le joueur se ressent plus comme un manager que comme un athlète, sans que cela constitue véritablement un défaut. DTWCD dispose d'un mode entraînement pour se familiariser avec les épreuves et autorise jusqu'à quatre joueurs dans la compétition. L'interview de Daley Thomson vous en apprendra plus sur cette épreuve, le grand champion en personne vous prodiguant de précieux conseils durant la compétition elle-même. La réalisation est d'un excellent niveau. La qualité des graphismes virtuels SVGA est étonnante, sans entamer pour autant la fluidité des animations, grâce aux routines optimisées de Windows 95.

Avec ces trois logiciels, l'amateur de simulations sportives dispose de programmes de qualité, à la réalisation soignée et qui ont su profiter de l'engouement provoqué par ce centenaire des JO.

Jacques Harbonn

Infos pratiques

Olympic Games
Editeur et distributeur : US Gold
Prix : environ 350 F TTC
Langue : français
Configuration : PC 486DX2, 8 Mo de mémoire, carte son, affichage SVGA

Olympic Soccer
Editeur et distributeur : US Gold
Prix : environ 350 F TTC
Langue : français
Configuration : PC 486 DX2, 8 Mo de mémoire, carte son, affichage SVGA

Daley Thompson's World Class Decathlon
Editeur et distributeur : Interactive Magic/Funsoft
Prix : environ 350 F TTC
Langue : français
Configuration : PC 486, Windows 95, 8 Mo de mémoire, carte son, affichage SVGA

58 CD disponibles sur simple demande par le

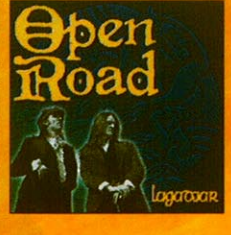
3617 JUKEBOX

5.57 F TTC la minute

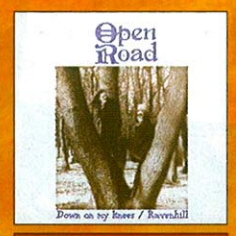
Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous, par la poste, vos CD. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

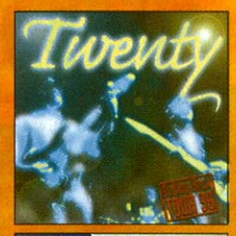
Temps de connexion réduit au strict minimum !

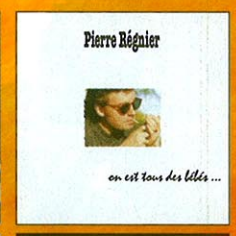
Les plus demandés

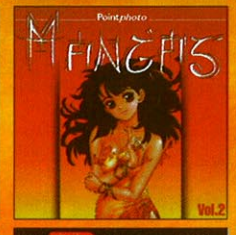


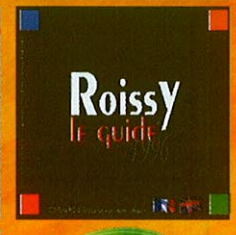
Les nouveautés

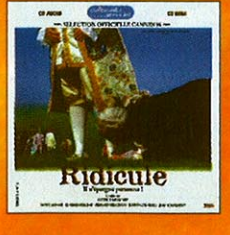


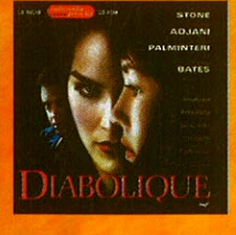


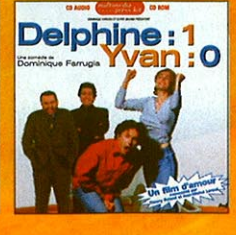


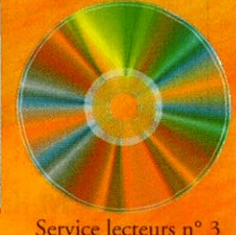










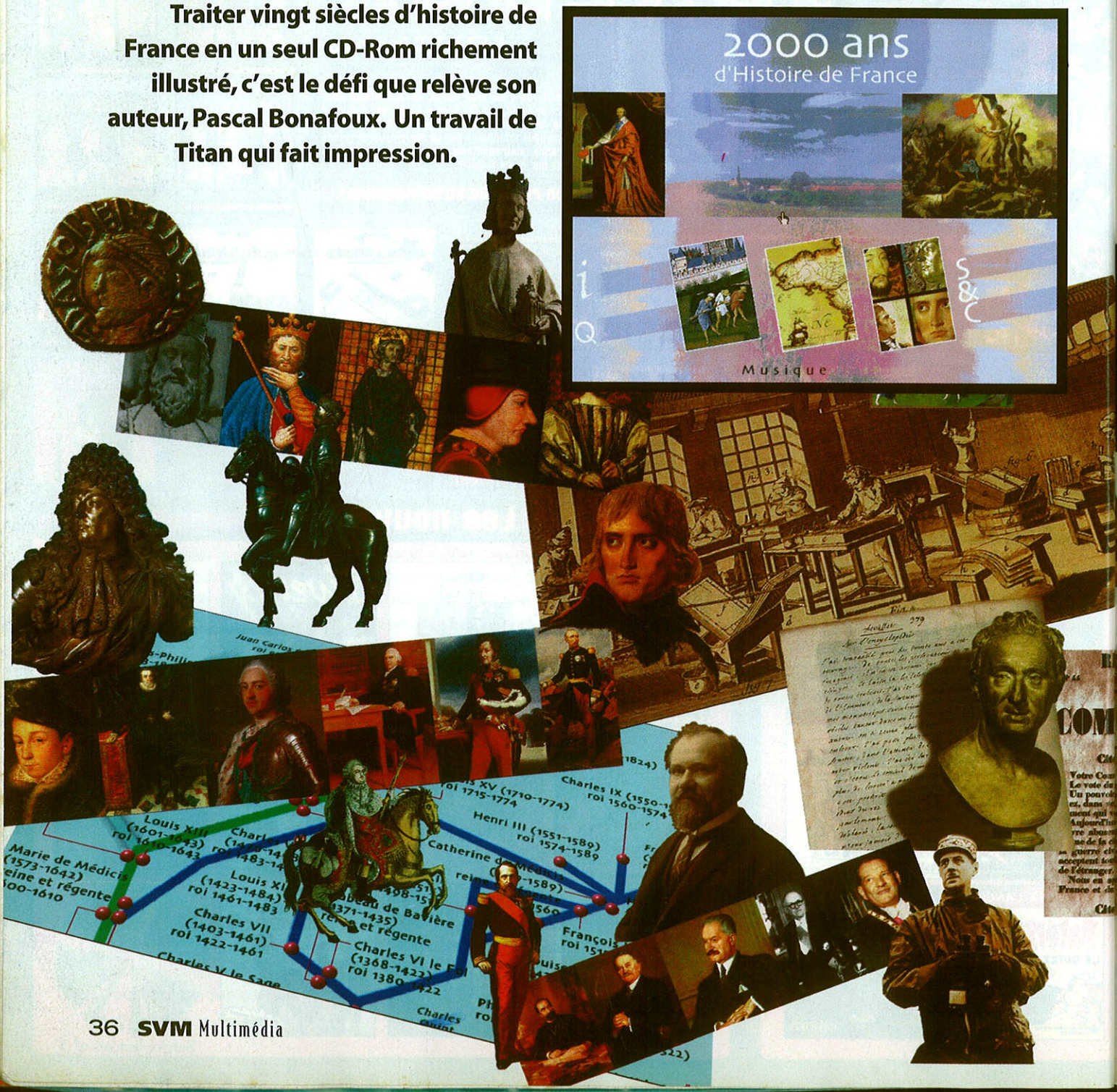


Service lecteurs n° 3

2000 ans d'histoire de France

L'art de la fresque

Traiter vingt siècles d'histoire de France en un seul CD-Rom richement illustré, c'est le défi que relève son auteur, Pascal Bonafoux. Un travail de Titan qui fait impression.



2 000 ans d'histoire de France
En français. CD-Rom Windows et Mac.
MAC PC Editeur et distributeur : Havas Edition Electronique.
Prix : env. 400 F TTC.

Configuration minimale

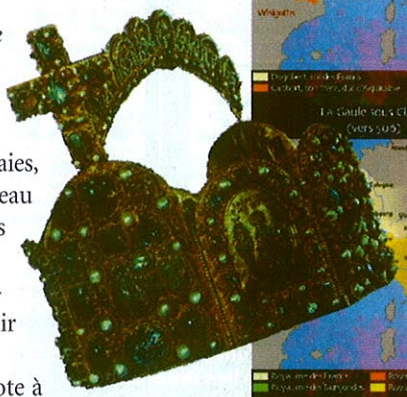
- PC 486DX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68040, Système 7, 8 Mo de mémoire.

Banale question que l'on se pose chaque matin : *« Quel jour sommes-nous ? »* Disons le 5 juillet, jour de parution de notre magazine. Ni grande date historique signalée en rouge sur le calendrier, ni fête carillonnée. Pourtant, ne vous fiez pas aux apparences, selon Pascal Bonafoux, il s'est forcément passé quelque chose ce jour-là. Dès le sommaire de son CD-Rom, optez pour La France au jour le jour et sélectionnez le jour et le mois sur le calendrier illustré d'une enluminure des *Très Riches Heures du duc de Berry* : le 5 juillet 1830, ce fut la prise d'Alger et le 5 juillet 1848, le général Cavaignac devenait chef du pouvoir exécutif. Poussez plus avant la curiosité et vous voici introduit, dès potron-minet, dans l'une ou l'autre des grandes pages de l'histoire de France.

Les Très Riches Heures du duc de Berry

« L'enseignement de l'histoire de l'art m'a amené, depuis des années, à croiser l'histoire de France. Il me semblait que cette histoire était devenue de plus en plus abstraite pour les citoyens que nous sommes, alors qu'elle est si présente dans la vie quotidienne. Pourquoi, par exemple, la station de métro 4-Septembre ? » feint de s'interroger ce professeur d'histoire de l'art (au département Arts plastiques de l'université Paris-VIII), qui signe un CD-Rom plutôt copieux.

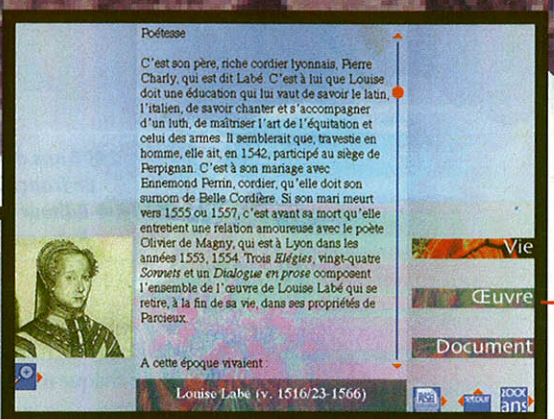
Deux mille ans d'histoire de France ! Des années 50 avant J.C. à la veille de la Vᵉ République – *« Ensuite, on manque de recul »*, estime Pascal Bonafoux –, le sujet n'est pas mince ; son ampleur aurait pu mobiliser une équipe d'historiens spécialisés sur chacune des périodes. Elle n'a pas effrayé Pascal Bonafoux, qui revendique la rédaction des mille cinq cents pages de texte au langage clair et au style enlevé ; d'où leur remarquable unité de ton. Autant que faire se pouvait, il s'est efforcé de joindre l'image au mot : *« Par exemple, tout le monde connaît l'*Encyclopédie *de Diderot et d'Alembert mais qui sait à quoi elle ressemblait ? »* Manuscrits originaux, œuvres d'art (sculptures, tableaux, monnaies, etc.), poèmes (récités, comme le beau sonnet de Louise Labé), citations musicales, quelque sept cents documents viennent étoffer un ouvrage qui est en loin de ne s'en tenir qu'aux dates.



Passant de l'apparente anecdote à l'Histoire avec un grand H, Pascal Bonafoux a en effet retenu une vingtaine de ces *« faits qui ont changé la France »*. Ainsi mise en perspective, l'histoire de France appelle une mise en scène que l'auteur signe encore, et des deux mains : dans la gauche, le micro, dans la droite, le stylo (plus sûrement, le clavier de l'ordinateur). Et Pascal Bonafoux raconte. Du baptême de Clovis (en 496) à l'appel du 18 juin 1940, en passant par le traité de Strasbourg (842), l'édit de Nantes (1598), les états généraux de 1789, la bataille d'Austerlitz (1805), la Commune de Paris (1871), etc. Chaque séquence s'apparente à un court documentaire mêlant évocations d'ambiances sonores, musiques, collages de documents, enregistrements audio pour les événements les plus récents (voix du général de Gaulle et du maréchal Pétain, notamment).

On a tout loisir d'interrompre à tout moment le cours du récit pour en afficher le texte écrit intégral, en regard duquel on peut faire défiler toutes les illustrations employées dans la séquence en une sorte de mini-diaporama. Un regret, pourtant : les légendes ne précisent pas systématiquement le lieu de conservation du document et elles n'apparaissent pas toujours d'emblée (mais elles sont mentionnées dans la partie Document des fiches).

Un clic sur les noms propres inscrits en bleu, couleur qui signale un lien hypertexte, renvoie à la fiche biographique de la ou des



Passant d'une page à l'autre en activant un lien hypertexte, on retrouve son chemin grâce à l'historique enregistré des manipulations effectuées.

Un clic sur le portrait de la poétesse renvoie à sa fiche biographique, un autre sur la loupe permet d'afficher son portrait plein écran. On circule dans les textes ou les listes à l'aide des ascenceurs.

personnalités mentionnées (1 400 au total), toujours identifiées par un portrait (monnaie à leur effigie, sculpture, tableau, photographie, etc.), une vignette qui, d'un clic, s'empare de l'écran. Trois cent soixante-cinq d'entre elles déclinent leur biographie détaillée au chapitre Les figures qui ont fait la France; elles sont classées en sept rubriques réunissant sans les mêler gouvernants (d'Aliénor d'Aquitaine à Vercingétorix), gens d'armes (de Jean Bart à Vauban), personnalités politiques (de François Arago à Pierre Waldeck-Rousseau), religieuses (d'Abélard à Vincent de Paul), scientifiques (de Clément Ader à Olivier de Serres), du monde des lettres (d'Abélard, encore, à Emile Zola) ou des arts (de Jacques 1er à Antoine Watteau). Quant aux sujets et aux autres gouvernés, on se fera une idée du pays et de l'époque dans La France au temps de... Vercingétorix, Dagobert, Philippe Auguste, Charles VII, François 1er, Louis XIV, Louis XV, Rouget-de-l'Isle, Napoléon 1er, Napoléon III, Poincaré ou Auriol. Pour chaque période, l'auteur brosse à grands traits le tableau économique (démographie, agriculture, industrie, etc.), culturel et social du pays. Sous le portrait du gouvernant prend place celui de ses contemporains les plus célèbres dans l'un ou l'autre des domaines déjà évoqués (politique, militaire, artistique, etc.), plus nombreux à mesure que l'on progresse dans la chronologie (chaque vignette renvoie à l'une des fiches précédemment mentionnées). En complément, La France et ses contours délivre quelques belles cartes anciennes, auxquelles ne manquent que la parole, ainsi qu'une trentaine de cartes très sommaires. Ces dernières se contentent d'enregistrer les modifications des frontières d'un Hexagone qui fut à géométrie variable au fil des siècles. Marquant les bornes du territoire, elles indiquent aussi les limites de cet ouvrage; sa lecture ne rend pas toujours compte des dimensions élargies à l'Europe ou au monde des échanges commerciaux, des conflits ou des épidémies, qui ne s'arrêtaient pas aux marches du pays (la peste de 1348-1350 décima plus du quart de la population de l'Occident).

Outre que chaque grand chapitre possède son propre dispositif de recherche (par date dans La France au jour le jour, par nom dans Les figures qui ont changé la France et, ailleurs, en cliquant dans des listes), tous les textes peuvent être directement imprimés (en cliquant sur le pictogramme de l'imprimante) ou copiés sur le disque dur afin d'être ultérieurement utilisés dans un traitement de texte – il suffit alors d'indiquer dans quel dossier le fichier sera sauvegardé. Enfin, immense sommaire général embrassant les deux millénaires en une seule image dont la taille excède celle de l'écran, la chronologie interactive dispose gouvernants et personnalités de part et d'autre de la ligne du temps en une unique fresque. A l'image de l'ouvrage, en somme.

Installation

Sur Mac, il suffit de double-cliquer sur le lanceur, après avoir, si nécessaire, copié les extensions QuickTime 2.1 et SoundManager 3.1. Sur PC, il suffit de double-cliquer sur Install.exe (Windows 3.1) ou Install (Windows 95) : un groupe de progammes, dans lequel se logent le lanceur et un fichier Lisez-moi, est automatiquement créé. Dans tous les cas, tous les documents images, au format Pict et réunis dans le dossier Média, sont directement récupérables.

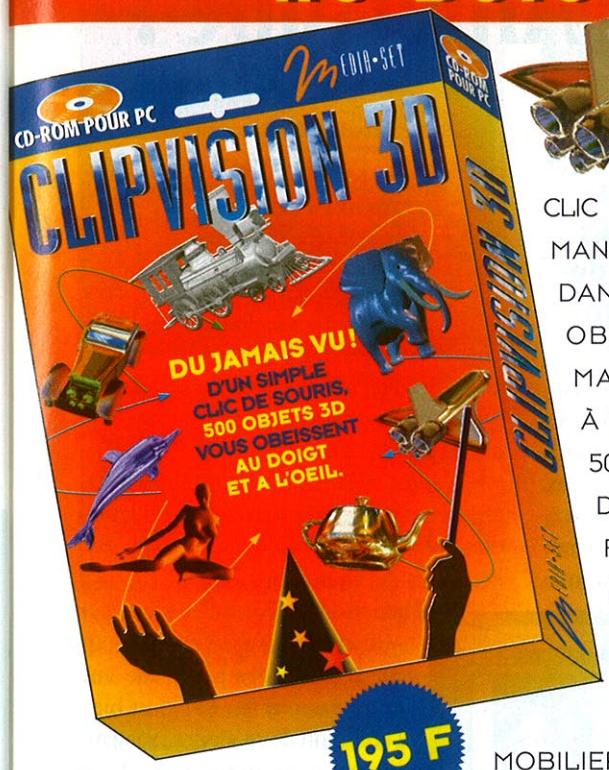
/ Véronique Balizet

Bravo ! **Une grande fresque historique, couvrant deux millénaires, que l'abondance des illustrations et la qualité des récits rendent captivante.**

Dommage ! **La cartographie méritait un traitement plus soigné et les œuvres d'art, un cartel complet. En activant les liens hypertexte, on perd l'écran en cours de consultation. Enfin, il manque une vision plus élargie à l'Europe.**

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

DANS L'UNIVERS CLIPVISION 3D, LA 3ème DIMENSION VOUS OBEIT AU DOIGT ET A L'OEIL.



195 F

CLIPVISION 3D

UNIQUE ET RÉVOLUTIONNAIRE, LE LOGICIEL CLIPVISION 3D VOUS PERMET DE CRÉER ET DE METTRE EN SCÈNE VOTRE PROPRE UNIVERS 3D SANS CONNAÎTRE NI L'INFORMATIQUE, NI LE DESSIN !

AVEC CLIPVISION 3D, EN TEMPS RÉEL ET D'UN SIMPLE CLIC DE SOURIS, VOUS POUVEZ MANIPULER ET FAIRE ÉVOLUER DANS L'ESPACE PLUS DE 500 OBJETS. DÉFORMABLES ET MANIPULABLES À VOLONTÉ, CES 500 CLIPMODELS DISPOSENT DE 500 À 3500 FACETTES ET SONT RÉPARTIS EN 28 BIBLIOTHÈQUES COUVRANT TOUS LES THÈMES LES PLUS UTILISÉS : ANIMAUX, ARCHITECTURE, MOBILIER, PERSONNAGES, TRANSPORTS.... INTERVENEZ SUR LEUR TEXTURE, EFFECTUEZ DES ROTATIONS, MODIFIEZ L'ANGLE ET LA COULEUR, MAITRISEZ LES REFLETS, LA 3D VOUS OBÉIT AU DOIGT ET À L'OEIL!

CLIPVISION 3D (PC/CD-ROM)

REF. 819 :195 F.

CLIPVISION 3D
VERSION PROFESSIONNELLE

CLIPVISION 3D PRO VOUS OFFRE EN PLUS LA POSSIBILITÉ DE POSITIONNER PRÉCISÉMENT ET D'IMPORTER DES OBJETS EN 3 DIMENSIONS CRÉÉS AU FORMAT DXF 3D FACES, DE LES FAIRE ÉVOLUER ET DE LES MANIPULER AVEC LA MÊME FACILITÉ QUE LES 500 CLIPMODELS À VOTRE DISPOSITION.

CLIPVISION 3D PRO (PC/CD-ROM)

REF. 821 :495 F.

CLIPVISION 3D EST UN LOGICIEL 32 BITS QUI FONCTIONNE SUR 486 DX2 66 MHz (MINIMUM) AVEC 8 Mo DE RAM ET WINDOWS 3.11 OU WINDOWS 95

MEDIA•SET

UN CD-ROM D'AVANCE

Service lecteurs n° 16

BON DE COMMANDE A envoyer à MediaSet - Parc d'activité les Radars - 24 rue Condorcet - 91700 Fleury - Tél.: (1) 69 06 15 15 - Fax : (1) 69 06 40 90

☐ **Oui je désire recevoir gratuitement le nouveau catalogue MediaSet**

Distribué aussi par :
ADVITAM - Le spécialiste graphique
52/154, rue des Pyrénées
75020 Paris
Tél.: (1) 44 93 87 10 - Fax: (1) 43 48 25 65.

ADVITAM

Réf.	Titres	Qté	Prix

30 F de frais d'expédition France métropolitaine uniquement (Colissimo). Gratuit pour toute commande supérieure à 500 F

TOTAL TTC

Règlement par : ☐ Carte Bleue N°: ____

Expire fin : ____ Date et signature

☐ Chèque à l'ordre de MediaSet

Nom: ..... Prénom: .....

Adresse: .....

Ville / Code Postal: .....

SVM M. 07/96

S'abonner
Editeur : AOL-Bertelsmann, 4, rue de la Bourse, 75002 Paris. Tél : 05-903-910. Prix : 49 F par mois pour 3 heures de connexion. Heure supplémentaire : 19 F.

AOL

Sur AOL, l'info c'est l'Amérique !

Proposé en français et destiné au grand public, AOL France mise avant tout sur l'actualité, l'originalité et la convivialité, proposant une kyrielle de forums en tout genre présents sur toutes les chaînes thématiques. Avec, en prime, l'accès aux services AOL Etats-Unis, Canada, Allemagne et Grande-Bretagne, ainsi qu'une passerelle Internet. Tour d'horizon.

A-O-L, TROIS LETTRES qui rassemblent déjà près de 6 millions d'abonnés à travers le monde. Fort de son expérience outre-Atlantique, le géant américain des services en ligne poursuit sa course en Europe. Après l'Allemagne et la Grande-Bretagne, la version française d'AOL, lancée en mars dernier, aurait déjà conquis plus de 10 000 abonnés dans l'Hexagone.

L'offre est alléchante : pour 49 francs par mois et trois heures de connexion, le service américain propose neuf chaînes thématiques résolument françaises (Infos, Finances, Sport, Tourisme et Voyages, Micro et High-Tech, Contacts, Pratique, Culture et Savoir, et Divertissement), un accès à Internet et une passerelle vers les autres services en ligne étrangers d'America On Line. Reste que les curieux qui ambitionnent de tout explorer devront surveiller leur montre puisque l'heure supplémentaire est facturée 19 francs.

Graphismes simples et de bon goût, interface de navigation simplifiée au maximum et épaulée par une barre de menu qui rappelle celle d'Internet pour entrer au plus vite dans la galaxie AOL, le service brille par la présence d'informations à tous les niveaux, à commencer par l'écran d'accueil consacré aux sujets chauds : l'Info à la une, pour l'événement du jour, où les abonnés sont invités à réagir, mais aussi Roland-Garros et le Sidaction présents au moment de notre passage. Sans compter l'aire Information, richement alimentée par les dépêches de l'agence Reuter pour l'information générale (politique, société, régions, sciences, faits divers), le journal Photo de la journée de l'agence Sygma, et les articles du jour du quotidien économique *la Tribune* où l'on peut aussi consulter les cahiers, les dossiers, les enquêtes du journal, ou encore retrouver un article précédemment publié.

Le sport n'est pas en reste. Outre le calendrier complet des championnats toutes disciplines confondues, auto, baseball, basket, cyclisme, équitation, football, football américain et Formule 1 y ont leur aire et leur espace Direct pour un échange des points de vue entre passionnés. Car c'est bien l'ambition de ce service : rassembler pour communiquer. *« C'est un nouveau média à part entière où les abonnés peuvent non seulement réagir, mais aussi communiquer entre eux »*, explique-t-on chez AOL. Rien de bien nouveau, certes, au regard du bon vieux Minitel, si ce n'est qu'AOL rassemble les genres en un même lieu : aire Religions, Aéronautique, Psychologie, Parachutisme, on y trouve même une aire Contact ou Jamais seul pour nouer des liens avec des abonnés de sa région. Ou encore, une aire consacrée aux sciences fondamentales et à l'épistémologie pour débattre sur l'actualité scientifique. Une autre, Cadavre exquis, dévolue à l'écriture de romans collectifs où les abonnés prennent tour à tour le relais autour d'une histoire. Insolite !

Côté pratique, AOL apporte aussi nombre de possibilités : téléchargement de logiciels (jeux, utilitaires, simulation de vol), télé-

BRAVO !

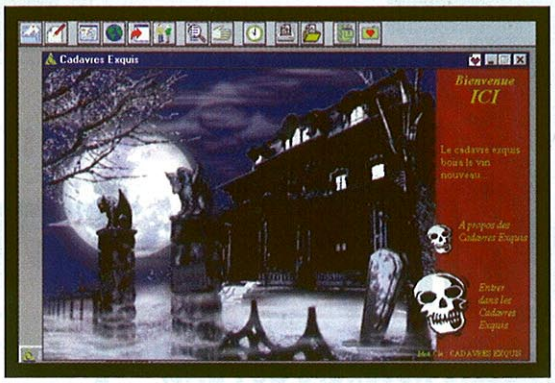
La diversité des forums, la facilité de navigation, le graphisme des écrans, les informations, et les rendez-vous rendent ce service très vivant. D'autant que chaque thème est renvoyé aux sites Internet et aires AOL étrangères traitant du même thème. De plus, l'assistance technique accessible par numéro vert jusqu'à 23 h 30 en semaine est efficace.

DOMMAGE !

Trois heures de connexion par mois, c'est peu quand on est curieux. Le temps de téléchargement des premiers écrans rendent les premières consultations un peu longues.

chargement d'interviews, d'images, consultation d'encyclopédies et de dictionnaires français et étrangers, il sera même possible, très prochainement, de feuilleter ou de télécharger plus de 32 000 articles de l'encyclopédie Bordas, sans surtaxe tarifaire. Sans compter les tuyaux dispensés par les magazines *Mieux vivre votre argent*, et *Utile, le magazine de tous vos droits*, ou encore la rubrique Tout à domicile, qui délivre ses bonnes adresses, du majordome au prof de gym.

Le tourisme est aussi à l'honneur avec un forum où les baroudeurs peuvent directement échanger leurs bons tuyaux, voire même faire du stop en ligne, ou s'improviser une balade dans Paris : monuments, hôtels, musées, restaurants, concerts dans les jardins ou arbres remarquables de la capitale y sont recensés. Seul reproche : dans l'aire Informations sur les pays du monde, censée apporter une aide aux voyageurs en partance on ne trouve que le nom de la monnaie, le décalage horaire, les températures en été et en hiver et l'indicatif téléphonique. On en espérait un peu plus. En revanche, les retardataires qui n'auront pas encore organisé leurs vacances pourront trouver leur bonheur auprès de la Fédération nationale des comités départementaux du tourisme. Encore en chantier lors de notre passage, la rubrique promet de livrer toutes ses informations liées à la France sauvage pour l'été : idées de week-end, hôtels, campings, gîtes d'étapes, festivals, activités, produits du terroir, classés par régions et par départements, la rubrique offrira en plus un lien vers les sites Internet des régions respectives.

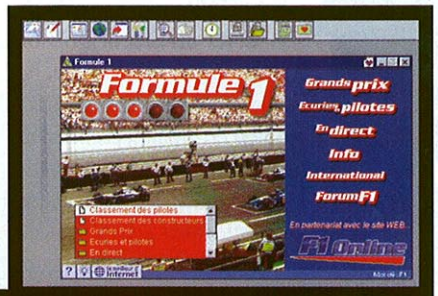


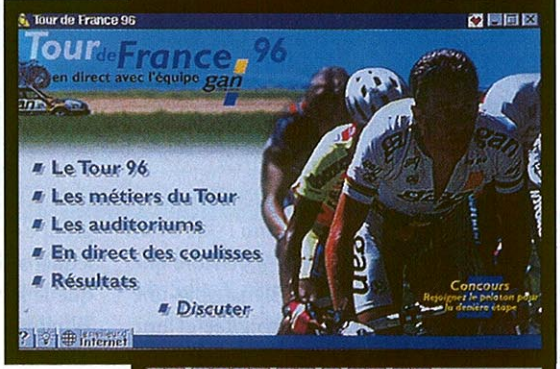
Configuration minimale

- PC, Windows 3.1 ou Windows 95, écran 256 couleurs, modem 9600 bps compatible Hayes (28 800 recommandé). Version Mac annoncée pour septembre ou octobre prochain.

Autre grand rendez-vous annoncé pour juillet : le Tour de France On Line avec l'équipe du Gan, une aire ouverte jusqu'au 21 juillet pour dialoguer avec les coureurs, les directeurs sportifs et les techniciens de l'équipe. Outre le tracé du Tour 96 étape par étape, la composition des équipes, les métiers du Tour, les informations quotidiennes et les résultats, deux grands auditoriums en direct sont déjà programmés avec Chris Boardman (10 juillet) et Gilbert Duclos Lassalle (19 juillet).

D'autres nouveautés devraient apparaître d'ici à la rentrée, notamment une chaîne consacrée aux enfants, avec un service d'assistance aux devoirs, ainsi qu'une autre dédiée aux femmes. AOL vise large, tant au niveau du public que de ses ramifications vers les services étrangers et les sites Internet. Et prochainement, vers les nouveaux services en ligne japonais et australiens. Pour élargir un peu plus les horizons.





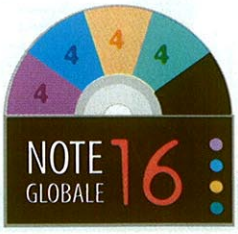
Installation

Insérer la disquette, cliquer sur le lecteur de disquette, puis sur l'icône AOL.exe. Ensuite, suivre les instructions et rentrer vos coordonnées, rentrer votre numéro de carte bleue pour l'abonnement et les connexions, votre pseudo et votre mot de passe. Pour entrer dans la galaxie AOL, il suffira de double-cliquer sur l'icône AOL à partir de Démarrer puis Programmes.

Petit truc

Voici quelques réglages de configuration visant à limiter les problèmes à la première connection. Dans Config.sys : buffers=50 et files=50. Dans le paragraphe Windows de Win.ini, aucun logiciel de communication en tâche de fond ne doit apparaître : Run et Load doivent apparaître seuls. Dans Système.ini au paragraphe [boot] : com.dvr= com. drv.

/ Florence Serpette



- *Richesse du contenu*
- *Interface*
- *Réalisation technique*
- *Réalisation artistique*

Lecons de cuisine CD-Rom 1
En français. CD-Rom Windows.
Editeur : Quality Soft.
PC Distributeur : Innelec.
Prix : env. 300 F TTC.

Lecons de cuisine CD-Rom 1

Parole de chef

Professeur de cuisine à l'école hôtelière de Paris, Olivier Mathieu se met à table et décortique un premier ensemble de recettes. Une pédagogie très alléchante...

L'ART DE VIVRE serait-il en voie de perdition? En tout cas, le Comité de promotion de la gastronomie française se donne pour mission *«la défense, la mémorisation, le véhiculé et la promotion de la gastronomie française, en France et à l'étranger»*. Ses moyens : l'ouverture prochaine de son service en ligne sur Internet et ce CD-Rom, premier d'une collection qui comptera une dizaine de titres à la rentrée.

Premier membre du Comité à passer à l'acte, en qualité de professeur de cuisine à l'école hôtelière de Paris, Olivier Mathieu entend nous voir «réussir». Réussir œufs, potages, soupes, poissons, fruits de mer, volailles, viandes, abats, légumes, pâtes et desserts. Toutefois, enclin à ménager son public, il ne révélera l'ensemble de ses recettes qu'avec la parution des Leçons de cuisine CD-Rom 2 (à paraître en septembre) et n'achèvera le tour des techniques culinaires qu'au terme de cinq CD-Rom.

Lever un filet de poisson, découper à cru une volaille, hacher le persil, etc., le tournemain s'acquiert en prenant exemple sur le chef, qui commente les opérations. L'appétit éveillé, l'apprenti se tournera vers les recettes dites «de référence»; c'est en apprenant à les réaliser qu'il saura ensuite confectionner les recettes dérivées (toutes peuvent être imprimées). Vidéos commentées, avec arrêt sur image à chaque étape, photo du plat terminé affichable sur la totalité de l'écran, mention des ustensiles et ingrédients (indiqués en données fixes), astuces du chef, vins conseillés... rien que de très connu (voir *SVM Multimédia* n° 3), encore que l'ensemble se signale par une présentation soignée et une interface de navigation très simple. La nouveauté est ailleurs : Olivier Mathieu met à profit son expérience de pédagogue pour dégager les causes d'échecs. Une soupe de poisson trop pâle? Un symptôme dont le chef détermine la cause probable et fournit le remède. Une fois le plat réalisé, il indique les progrès effectués en listant toutes les opérations désormais connues. En somme, la leçon de ces Leçons.

Configuration minimale

- PC 486, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.

Installation

Sur PC, on se place sur le lecteur de CD-Rom, puis on double-clique sur Install.exe (Windows 3.1) ou Install (Windows 95). Un groupe de programmes Qscours est créé, dans lequel se loge le lanceur (une tomate) avant que le logiciel relance le système. Video for Windows peut être également installé. Tous les fichiers .avi, .wav, .bmp sont directement récupérables.

/ Véronique Balizet

- Richesse du contenu
- Interface
- Réalisation technique
- Réalisation artistique

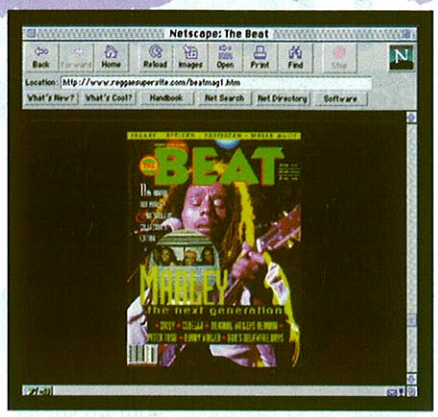
Bob Marley – Soul Almighty, the Formative Years Vol. 1 Enhanced. CD-Rom Windows 3.1 et 95 et Mac et lecteur de CD audio. En américain. Editeur : Jad Records. Distributeur : BMG Interactive. Prix : env. 200 F TTC.

PC MAC

Bob Marley – Soul Almighty

L'homme de « Legend »

Quinze ans ont passé depuis la mort de Bob Marley, le 11 mai 1981. Jad Records, sa première maison de disques, vient alimenter la légende du « prophète » du reggae en publiant ce premier *enhanced CD*, qui en annonce d'autres…



Configuration minimale

- PC 486 DX/Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68040 Système 7, 8 Mo de mémoire.

Le 21 mai dernier, soit dix jours après le quinzième anniversaire de la mort de Bob Marley, Jad Records lançait aux Etats-Unis Soul Almighty, un *enhanced CD* dont BMG Interactive annonce la distribution en France. Placé dans le lecteur de CD audio, il délivre douze chansons, parmi lesquelles sept inédites (dont trois remix), la partie « Rom » ne comportant que ces derniers.

Les bandes originales de ces douze titres, Jad Records – qui fut la première maison de disques de Bob Marley – les a exhumées parmi deux cents qu'elle affirme receler dans ses caves depuis bientôt trente ans, avant d'en confier la « restauration » à Joe Venneri, l'ingénieur du son de l'époque. De quoi alimenter une collection : ce *enhanced CD* est d'ailleurs le premier d'une trilogie consacrée à la période 1967-1972, celle durant laquelle Bob Marley et ses Wailers enregistra pour la compagnie fondée par Johnny Nash, Arthur Jenkins et Danny Drew Sims (respectivement le J, le A et le D de l'acronyme Jad), avant que celle-ci passe la main à Island. Bien avant donc que le reggae explose (en 1975, avec l'album Live !) sur toute la planète et que son maître incontesté atteigne la gloire.

Réalisé avec le concours de la famille Marley (en premier lieu, sa veuve, Rita, qui préside le Bob Marley Museum) et du label de Bob (Tuff Gong International), conçu par Rock on Rom et développé par Graphix Zone (Prince Interactive, Bob Dylan : Highway 61 Interactive et le CD-Rom tiré du film *Nixon*), l'album réserve de bonnes surprises. La partie « Rom », un peu lente à la détente, délivre Selassie is the Chapel (au chapitre Spirit Rising to Jah), un *single* écrit pour Bob Marley par Mortimo Planno, dont seuls vingt-six exemplaires avaient été gravés. Au chapitre Recording Session, on se rend justement à la cave (In The Vault) afin de comparer les enregistrements originaux des quatre inédits à leurs versions restaurées et réarrangées. Remontant d'un niveau dans l'arborescence, on entend aussi une autre version de Splish for My Splash, réarrangée au goût du jour.

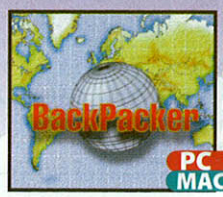
En revanche, la partie audiovisuelle peut décevoir : un clip vidéo (sur le premier *single* What Goes Around Comes Around), à peine trente photos (non légendées), souvent sans Bob Marley…, on s'attendait à mieux et davantage venant de personnalités qui ont côtoyé le « prophète ». Quant aux interviews (vidéo ou textes), elles donnent la parole au producteur, à l'ami Allan Cole (le footballer éthiopien), à Joe Venneri, à Peter Tosh, l'un des cofondateurs des Wailers. En outre, qu'il s'agisse de la discographie complète, de la biographie (rédigée par Roger Steffens, également auteur du copieux livret), des extraits de discours de Haile Selassie (dont celui qui inspira War à Bob Marley) ou du glossaire rasta, les textes s'avèrent difficiles à lire à l'écran (ils ne sont imprimables qu'à partir du dossier Media au premier niveau de l'application). Enfin, selon que l'on possède ou pas un modem, on se réjouira ou non que le CD-Rom ait été allégé d'une partie de son contenu au profit du site Web (émaillé de pages commerciales).

Installation

Sur Mac, on double-clique sur le lanceur, après avoir, si nécessaire, copié les extensions QuickTime et Sound Manager. Sur PC, on se place sur l'unité du lecteur de CD-Rom. Soul Almighty peut être soit lu en double-cliquant sur Marley.exe (Windows 3.1) ou Marley (Windows 95), soit installé en double-cliquant sur Setup.exe (Windows 3.1) ou Setup (Windows 95). La création d'un groupe de programmes incluant le lanceur est facultative.

Le dossier America On Line contient le kit de connexion (et les instructions) au *provider* américain qui permet de se connecter, à partir du CD-Rom, au Reggae Supersite (http : //www.reggaesupersite.com), durant quinze heures. Le numéro de téléphone et le mot de passe sont inscrits dans le livret. Le CD-Rom distribué en France s'assortit d'une disquette comprenant le kit de connexion à AOL France.

/ Véronique Balizet



Globe-trotter
En français. CD-Rom Windows et Mac
Editeur : Taxi Mixmedia.
Distributeur : BMG.
Prix : env. 300 F TTC.

Globe-trotter

Le tour du monde en 80 quiz

EMBARQUEMENT IMMÉDIAT... pour un voyage virtuel en 1 500 questions, à travers 50 capitales de la planète. Dans le hall de l'aéroport, vous disposez d'un peu d'argent pour vous offrir un billet d'avion. Et pourquoi pas, commencer votre périple par une escale à Madrid ? Après une visite de la ville, à travers une dizaine de photos – sommairement annotées – des principaux monuments, il faudra trouver une chambre d'hôtel. Le réceptionniste jaugera vos connaissances sur le pays : villes à placer sur une carte ou quiz lié à l'histoire du pays, ces épreuves vous permettront de décrocher du travail pour assurer le quotidien. Mécanicien auto, détective, homme politique ou espion, il faut être prêt à tout. D'autant plus que les bonnes réponses liées à ces activités vous rapportent l'argent indispensable à la poursuite de vos aventures. Même si ce jeu n'apporte pas grand chose quant à l'histoire du pays, il n'en reste pas moins prenant, surtout quand, à deux doigts de la ruine, vous acceptez un poste de surveillant de centrale nucléaire vous imposant de vous pencher sur le fonctionnement de l'engin.

Configuration minimale

- **PC 486, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA 256 couleurs, 5 Mo sur disque dur.**
- **Mac 68040, Système 7, 8 Mo de mémoire, 5 Mo sur disque dur.**

Installation

Sur Mac, cliquer sur la première icône BackPacker, puis sur la seconde pour lancer le jeu. Sur PC, à partir de Windows 95, cliquer sur D, puis sur BackPack pour lancer le jeu.

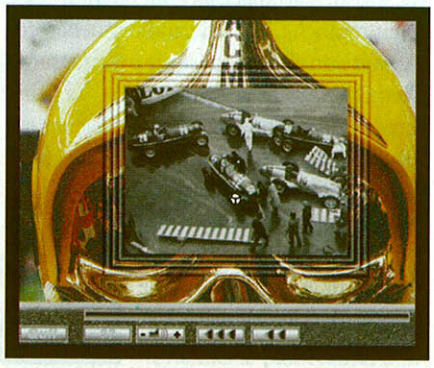
/ Florence Serpette

L'Histoire des Grands Prix de Monaco

Les grandes heures de Monaco

IL EST BIEN LOIN le temps du premier Grand Prix de Monaco où les balles de paille faisaient office de rail de sécurité. C'était en 1929, époque où la grille de départ était déterminée par tirage au sort ! Depuis, ce prestigieux Grand Prix, réputé pour son tracé en ville, est devenu le plus prisé de la saison. Ce premier volume en retrace les grandes heures, année par année, de 1929 à 1980. Tout y est, même un reportage sur la construction du circuit – qui ne débuta que cinq semaines avant l'épreuve. Sans compter les extraits vidéo de trente-huit Grand Prix, commentés par d'illustres pilotes couronnés en leur temps, à visionner au ralenti, image par image, ou en avance rapide. Outre un tour du circuit commenté par John Watson, ce titre offre une précieuse base de données, allant des biographies des vainqueurs, enrichies d'extraits d'interviews télévisées, à l'historique des données techniques des bolides mythiques, en passant par des kilomètres de statistiques de 1929 à 1995, l'évolution des règlements et du circuit, et même l'histoire des princes de Monaco. Unique reproche : les fautes d'orthographe et quelques erreurs de traduction.

L'Histoire des Grands Prix de Monaco 1929-1980 - Vol. 1
En français.CD-Rom Windows et Mac.
Editeur : Interactive Media Development.
Distributeur : Action Commerciale Export.
Prix : env. 390 F TTC.



Installation

Sur Macintosh, il suffit de cliquer sur l'icône Monaco. Sur PC, pour une fois, c'est presque aussi simple que sur Mac. A partir de Windows 95, cliquer sur D, puis sur l'icône GPMCWin.

/ F. S.

Configuration minimale

- **PC, 486DX/66 MHz, Windows 3.1 ou 95, 4 Mo de mémoire, carte vidéo 256 SVGA ou 64 K SVGA à 640 x 480, carte son compatible Sound Blaster.**
- **Mac 68040 à 33 MHz, Système 7, 4 Mo de mémoire.**

Maxime Le Forestier/Passer ma route
En français. CD Extra Mac ou Windows 95.
Editeur : Coïncidences. Distributeur : Polydor.
Prix : env. 170 F TTC.

PC MAC

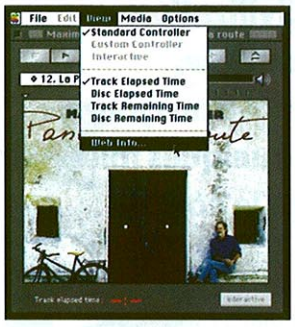
Configuration minimale

- PC 486 DX2, Windows 95, 8 Mo de mémoire.
- Mac LC 475, pilote Apple CD-Rom 5.1.1, 8 Mo de mémoire.

Maxime Le Forestier/Passer ma route

Sur les pistes du CD Extra

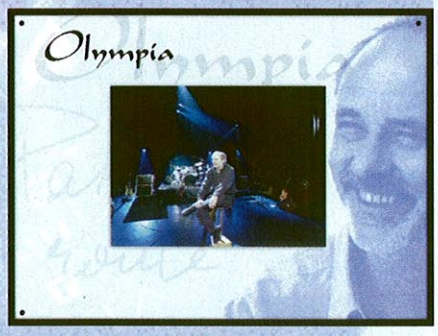
Premier CD Extra conforme à la norme Blue Book, *Passer ma route*, «le» CD Extra, croise enfin la nôtre, de route. Le voilà depuis quelques jours dans les bacs des disquaires.



La session audio

Une fois lancée, cette partie affiche le nouveau CD Player qui ouvre l'accès à toutes les données imposées par la norme. Outre la façade d'un lecteur CD audio, il présente la couverture de la pochette (sinon cliquez sur la petite flèche violette). En déroulant les menus de la barre d'outils, on peut définir les options souhaitées. Dans View : le mode d'affichage de la durée de chaque titre et de celle de l'album (compte à rebours ou progressif) ; dans Media : l'affichage des crédits de l'album et de chaque titre et la connexion directe au site Web du chanteur (http://www.imaginet.fr.leforestier). Celle-ci doit être préalablement paramétrée dans la rubrique Préférences de Options, où l'on choisit aussi le type de données à afficher (photos, crédits ou paroles). Options permet encore de régler la succession des titres (mode normal, aléatoire ou personnalisé).

La «touche» du chanteur : la visite de l'Olympia



Vous n'en verrez pas sur tous les CD Extra, mais Maxime Le Forestier y tenait : vous emmener à l'Olympia. En QuickTime VR, s'il vous plaît. Poussez la porte, rendez-vous au guichet pour rencontrer Jean-Michel Boris, le maître des lieux. Grimpez l'escalier, le chanteur vous accueille pour faire un tour dans la salle de billard, à moins qu'il ne soit déjà sur scène – dans les couloirs, on reconnaît Guillaume Doret et l'équipe de la 25e Heure. Bref, plusieurs séquences vidéo vous attendent.

La session multimédia

Un sommaire interactif de l'album introduit cette session qui se consulte comme n'importe quel CD-Rom… n'étaient la fantaisie et l'imagination qu'ont déployé Guillaume Doret, Maxime Le Forestier et son parolier Boris Bergman. Chaque titre est particulier et l'on ne vous gâche pas le plaisir. Si ? Disons que vous verrez trois clips (*Passer ma route*, *Chienne d'idée* et *Raymonde*), des dessins (*la Tache sur la robe*), la partition de *la Petite Fugue* et… tout ce que l'on vous avait annoncé. On vous donne quand même l'astuce pour démarrer *les Codes* : terminez la composition du vôtre par 9, 8 ou 5. Et, bonne route !

Passer la norme

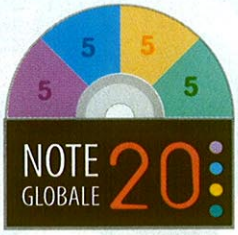
Rappelons-le, ce Passer ma route *est une première. Coproduit par Coïncidences (la maison d'édition du chanteur), Polydor et Apple, et développé par 25e Heure, cet album est la version CD Extra du CD audio éponyme, paru en juin 1995. Guillaume Doret, son auteur, l'a réalisé à l'aide du tout nouveau Extra CD Mediatool Kit mis au point par Apple (voir SVM Multimédia n°7). La différence avec les autres CD conjuguant CD audio et CD-Rom ? Celui-ci est à ce jour le premier et le seul CD Extra conforme à la norme Blue Book qui introduit l'obligation de la mention d'une foule de données. En outre, que vous consultiez la session audio ou la session Rom, que vous placiez la galette dans un lecteur de CD audio ou dans un lecteur de CD-Rom, vous accédez aux mêmes pistes audio (en 16 bits/44 MHz).*

Installation

Au moment où nous mettons sous presse, seul le CD Extra définitif pour Mac nous est parvenu. C'est donc celui-là que nous avons testé. Sur Mac, il faut disposer de la version 5.1.1 du pilote d'Apple, livrée en standard depuis un an sur les machines récentes. On s'en procure gratuitement une copie au 3615 Apple, sur le serveur Internet d'Apple ou chez un revendeur agréé.

On double-clique sur l'un des trois lanceurs : CD audio (le CD Player s'affiche), Passer ma route (la session CD-Rom, multimédia et interactive), Extra Olympia ! (la visite en QuickTime VR du théâtre). QuickTime 2.1 et Sound Manager 3.1 sont fournis.

/ Véronique Balizet



Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Sid Meier's Civilization II

Maître du monde...

La stratégie sur ordinateur a un nom : Sid Meier. Le maître nous gratifie d'un second volet du désormais célèbre Civilization. Plus beau, plus accessible, mais toujours aussi complexe, ce jeu culte retrace l'épopée humaine, de l'Antiquité à nos jours. Les inventions rythment alors le temps. Vieux de quelques millénaires, Cnossos pourrait bien tout oublier... sauf un nom : le vôtre !

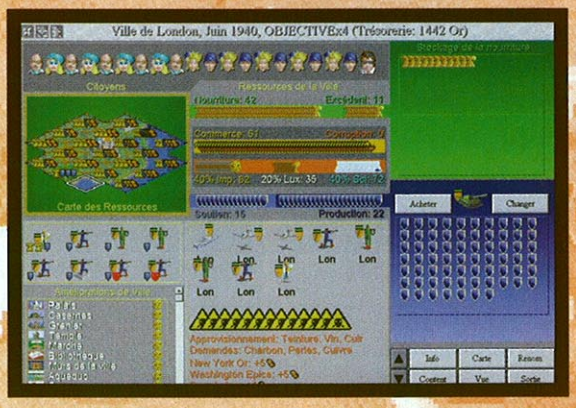
Sid Meier's Civilization II
En français. CD-Rom Windows.
Editeur et distributeur :
PC Microprose et Electronic Arts.
Prix : env. 400 F TTC.

ATTENTION ! Vercingétorix, Celte le moins digne de confiance, je parle pour celui qui fait trembler les mortels, Scipion, empereur des Romains. » Cette déclaration pourrait bien être extraite d'un ouvrage historique sur la Rome antique. Ou celle-ci encore, « *Paris est capturé par les Allemands.* », qui pourrait être tout droit sortie d'un livre scolaire. Certes, ces peuples se livrent une guerre. Mais leurs déclarations sont issues de conflits virtuels. Les nations en cause sont alors numériques : ce sont des icônes qui s'agitent, naissent et meurent. La carte du monde, plus belle et plus fine que celle du premier Civilization, tient sur l'écran. A vous de prendre en main la destinée de l'une de ces sociétés. La victoire s'obtient tout en finesse. Car, dans Civilization II, le maître mot est stratégie.

C'est par un savant mélange de quatre facteurs – conquête, recherche, croissance et exploration – qu'est atteint le but. Au choix : dominer le monde ou être le premier à coloniser Alpha du Centaure. Mais avant d'en arriver là, il faut bâtir une ville, inventer une centaine de concepts et de technologies et négocier âprement avec les autres prétendants. Commençons donc par le début, le choix d'un peuple parmi les vingt et un disponibles. Celtes, Japonais, Vikings, Espagnols, Perses, Carthaginois et Sioux sont à compter parmi les nouveaux venus. Chacun des peuples démarre avec un potentiel qui lui est propre : l'alphabet, l'équitation ou encore l'enterrement cérémoniel, par exemple. Sur le bout de carte qui s'affiche à l'écran, le seul élément visible est un colon. Ordonnez-lui de bâtir une ville, et la capitale de votre futur empire s'édifie.

L'élaboration de nouvelles cités se fait à partir des villes déjà construites. Tandis que quelques soldats pacifieront les environs, des colons bâtiront les villes. Assez rapidement, il faut construire des routes, mettre au point des systèmes d'irrigation, des mines, construire un aqueduc si votre peuple risque de mourir de soif… A l'intérieur des villes, ce sont des temples pour rendre le peuple heureux, des casernes pour assurer la sécurité, des marchés pour le commerce ou encore des bibliothèques pour l'éducation qu'il faut édifier. Le peuple de chaque cité se divise en quatre grands groupes : les savants, les soldats, les constructeurs, les commerçants. Le bonheur est essentiel. Loin d'être une utopie philosophique, c'est un réel facteur économique. Imaginez un soulèvement dans une de vos villes ; il est alors impossible d'y produire quoi que ce soit, même si l'ennemi est aux portes !

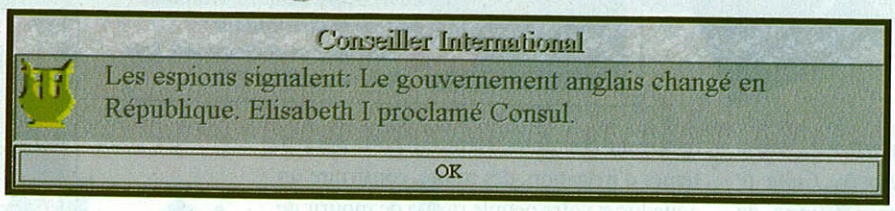
Avançons de quelques siècles, il y a des embouteillages, des autoroutes sont nécessaires. Encore faut-il les avoir inventées ! Autre exemple, la métallurgie, qui permet la construction de canons. Elle découle indirectement de sept « inventions » : l'université, la philosophie, l'alphabétisation, le code des lois, l'écriture, l'alphabet et les mathématiques ! Heureusement, pour ne pas inventer au petit bonheur la chance, une aide permet de définir le but de la recherche. Avec quatre-vingt-neuf inventions et trente-huit améliorations pour vos villes, il y a de quoi faire !

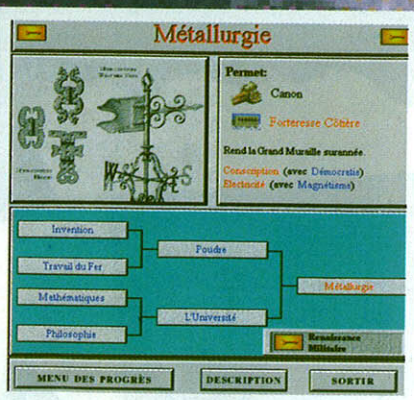


Il y a désormais quatorze merveilles du monde. Multimédia oblige, ce sont des séquences vidéo qui présentent ces édifices. Ils offrent, outre le prestige, des capacités inédites. Vous obtiendrez directement les inventions trouvées par deux autres civilisations grâce à la Grande Bibliothèque. La tour Eiffel vous

Configuration minimale

- **PC 486 à 50 MHz, 8 Mo de mémoire.**





permettra de faire oublier plus rapidement les coups tordus que vous aurez assenés aux peuples concurrents... N'importe quel peuple peut disposer de n'importe quelle invention. Pourquoi ne pas faire du peuple Sioux un des plus puissants ? Pourquoi ne bâtirait-il pas la Grande Muraille de Chine et la tour Eiffel ? Un joyeux réagencement de l'histoire qui permet d'éviter bien des déboires.

Autre facteur primordial pour votre réussite, la diplomatie. Guerroyer n'est pas suffisant. Les ambassadeurs permettent d'établir des traités commerciaux, des échanges de cartes ou d'inventions, voire des alliances contre un ennemi mutuel. C'est l'art de dire une chose et d'en faire une autre. En cas de guerre, l'ambassadeur devient alors un espion efficace. Jugez plutôt, il vous ouvre tout grand les portes d'une ville pour que vous y voyiez la richesse et l'armée qui la protège. Il vole des technologies et grippe le système industriel.

Mais vous n'êtes pas le seul à avoir la prétention de dominer le monde. Vous serez opposé à de nombreux adversaires (jusqu'à sept). Et les ennemis en présence sont bien plus fins que dans Civilization premier du nom ou encore sur CivNet. Les « bougres » se souviennent de vos actions. Quelques trahisons répétées envers les Chinois, et l'ambassadeur des Aztèques vous dira, lors d'une rencontre, qu'il n'est pas aussi bête que l'ambassadeur Chinois et que vous ne pouvez pactiser et déclarer la guerre au petit bonheur la chance avec lui ! Une mise en garde à prendre au sérieux, d'autant plus que ses émissaires restent sur votre terrain. Ils vont même jusqu'à sympathiser avec vos ennemis en échangeant des inventions que vous lui aviez données ! Si vous êtes toujours indétrônable, le système politique lui, en revanche, varie : anarchie, communisme, démocratie, despotisme, monarchie, république et – nouveau venu – intégrisme influent directement sur le comportement de votre peuple. Sous un régime intégriste le peuple est forcément heureux et expansionniste, par contre côté production... Si les inventions vont bon train sous la démocratie, la corruption est beaucoup plus importante. De plus, il est impossible de faire la guerre pour un oui ou pour un non, le sénat n'acceptera pas forcément...

Compliqué ? Que le joueur débutant se rassure, tout est fait pour lui faciliter la vie. Un tutorial le guide tout au long de son apprentissage. La Civilopédie, véritable aide en ligne, est disponible à tout moment. Les raccourcis clavier sont nombreux. Un mode triche permet de modifier tous les éléments du jeu, entre autres les inventions, les peuples, les dirigeants. Le débutant peut ainsi influer librement le cours de l'histoire pour acquérir – sans le moindre effort – nombre d'inventions essentielles. Quant aux adeptes de Civilization, un nouveau niveau de difficulté est prévu pour eux : le mode divinité. Côté nouveautés, notons aussi la présence de deux scénarios : l'Empire romain et la Seconde Guerre mondiale. Un éditeur de carte, déjà présent dans les anciennes versions, permet de créer son propre univers.

Alors, Civilization II meilleur que son ancêtre ? Bien plus intuitif et beau. Les graphismes sont plus fins, de nombreuses séquences vidéo limitent l'austérité quasi légendaire de ce jeu. Sous Windows, la taille des fenêtres est modifiable. Civilization II améliore le jeu sans en changer le concept. Les experts pourraient être déçus, car rien de nouveau n'est transcendant si ce n'est la convivialité. Seul regret – et de taille – , l'impossibilité de jouer en réseau. Gageons que sous peu sortira un CivNet II...

Installation

Le programme d'installation détermine l'espace disponible sur le disque dur. L'installation totale nécessitera jusqu'à 55 Mo de libre, l'installation minimale ne prendra que 20 Mo sur votre disque dur. Il est possible de jouer sans le CD-Rom. Cependant, les séquences vidéo ne seront pas disponibles. Par contre, vous pourrez écouter à loisir n'importe quel CD audio pendant le jeu, une option étant prévu à cet effet.

/ *Sébastien Lubrano*

BRAVO! Malgré de sérieux concurrents, comme Rise and Rule of Ancient Empire et Conquest of the New World, Civilization II tient toujours la première place. De nouveaux concepts, comme l'avion furtif ou l'intégrisme, remettent ce jeu d'actualité. Un effort appréciable a également été réalisé du côté de la convivialité puisque les séquences vidéo sont légions, les bruitages bien plus nombreux et l'interface plus intuitive.

DOMMAGE! Fidèle à sa rigueur stratégique, Civilization II ne fait aucune concession à l'action. Dommage, une partie wargame aurait été appréciable. Autre regret, le jeu sur les inventions n'exploite pas les dernières en date ! Mais La carence la plus importante est sans conteste l'absence de possibilité de jouer en réseau.

VOUS ÊTES-VOUS DÉJÀ FROTTÉ À UNE SECTE ?

OSEREZ-VOUS FRANCHIR LA HARDLINE ?

REFLEXION FAITE

HARDLINE

USA. 1998. La guerre des gangs fait rage et le pays est mis à feu et à sang. Dans ce chaos, une secte cherche à prendre le pouvoir. Entrez dans la peau de Greg, un rebelle, seul à possèder les pouvoirs pour détruire la secte et son dieu. Entièrement réalisé en vidéo plein écran, avec plus de 200 effets spéciaux sublimes, ce jeu est sans conteste le top du film interactif. Alors, vous sentez-vous assez fort pour jouer un rôle dans Hardline ?

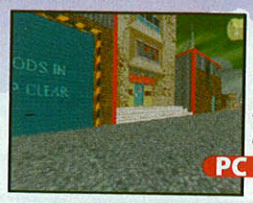
3615 VIRGIN GAMES

CRYO

Virgin INTERACTIVE entertainment

233, RUE DE LA CROIX NIVERT
75015 PARIS
TEL : 53 68 10 00
FAX : 40 45 01 99

© CRYO Interactive Entertainment
© Virgin Interactive (Europe) Ltd. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.



Normality
En français. CD-Rom Windows.
Editeur : Gremlin Interactive.
PC Distributeur : Funsoft.
Prix : environ 400 F TTC.

Normality

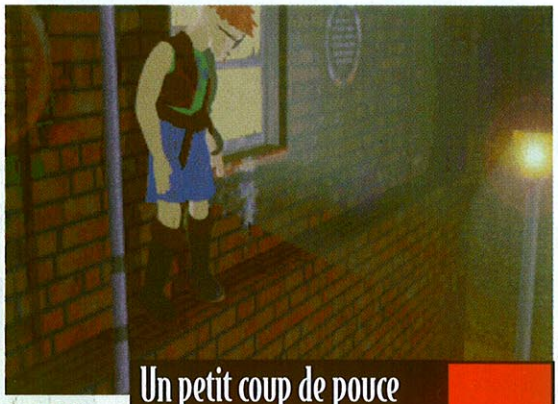
Le premier jeu grunge

Avec un scénario digne d'un bon roman de science-fiction, un héros *trash* et rock'n roll dans l'âme et, pour couronner le tout, une ambiance glauque, Normality ne peut que séduire. Impossible de ne pas jouer les révoltés dans cet univers oppressant.

ANIMATIONS EN 3D et autres prouesses technologiques sont désormais monnaie courante dans le domaine des jeux vidéo. Cependant, pour bon nombre d'entre eux, il manque le petit quelque chose qui fait la différence. Est-ce le scénario ? L'intrigue ? Ne serait-ce pas plutôt la complexité des énigmes ? Ou tout simplement le plaisir de jouer – le fun – qui devient denrée rare ? Jouer, c'est avant tout s'amuser, et, avec Normality, Gremlin semble l'avoir compris. En plus de ce réel plaisir, imaginez des graphismes en 3D, un mode de représentation novateur, un scénario bien ficelé et des énigmes complexes !

Le héros, avec son bouc et ses cheveux roux, ses lunettes de soleil sur le nez, un tee-shirt sale, un short et des tennis à la mode n'est pas ce qu'il y a de plus conventionnel. Pour compléter le tableau, c'est un adorateur du rock'n roll. Ses réflexions dotées d'un certain humour sont autant de preuves d'un recul certain par rapport à la réalité. Et quelle réalité ! Il est effrayé.... par l'eau. La télévision, il l'a en horreur. Le paradis, il en rêve... sans savoir ce que c'est ! Et pour cause, son univers n'a pas de soleil. C'est dans un monde en pleine décadence qu'il vit. Un dictateur empêche les gens d'être heureux. Les « fidèles sujets » sont obligés de regarder la télévision. Il est interdit de s'amuser et – surtout – de faire preuve d'imagination. L'abrutissement est autorisé, l'imaginaire, non. Le jeune « délinquant » se retrouve enfermé dans son appartement parce qu'il était de bonne humeur ! Une lettre trouvée en prison lui conseille de prendre contact avec la résistance, les « empathisants »... De sa chambre, le héros passera par des rues, des usines aux multiples pièces, des studios de TV, et une multitude d'autres lieux. De nombreux aller et retour entre les différents lieux sont à prévoir. Il s'agit d'une véritable ville dont le héros n'a accès qu'à quelques endroits stratégiques. Avec de la persévérance, il trouvera un travail, découvrira dans les meubles d'étranges objets qui pourraient bien influer sur l'état d'esprit du peuple... A lui de changer les choses.

Pour ce qui est de l'ambiance, des tags décorent les murs, des affiches à moitié arrachées vantent des groupes de rock, les détritus débordent dans les rues, des poubelles pleines témoignent misérablement d'une activité humaine et l'évier de l'appartement regorge de vaisselle sale. Des animations de-ci de-là ponctuent cet univers gagné par l'entropie. Tout est délabré. Vous l'aurez compris, Normality est résolument grunge.



Un petit coup de pouce

Normality est loin d'être facile. Les énigmes ne sont pas toujours évidentes. Ainsi, au début du jeu, le héros se trouve enfermé dans sa chambre. Impossible d'en sortir : la porte est fermée à clef ! Un Norm, policier qui vous surveille, crie dès que la télévision est éteinte… Et il est hors de question de passer par la fenêtre sans avoir trouvé un moyen de tromper l'ouïe de votre gardien. C'est en prenant la télécommande sous l'oreiller du lit et en la combinant à un oiseau en bois qui remue la tête que la télévision restera allumée ! La fenêtre peut alors être utilisée comme moyen d'évasion !

Pour s'en sortir, il n'y a que deux solutions. La première serait d'éteindre l'ordinateur et de regarder à sa fenêtre. Mais impossible, ce héros est par trop attachant. Il ne reste plus que la seconde solution, vivre son histoire pour changer cet univers.

Un mode de représentation audacieux – et réussi – plonge obligatoirement le joueur dans cet univers glauque. Le jeu se déroule en vue subjective. Quant au mode de déplacement, imaginez la liberté d'un Duke Nukem appliquée à un jeu d'aventures ! Le jeune révolté peut regarder en haut, en bas, tourner, avancer, reculer, monter sur des objets, passer par des fenêtres, s'échapper par une conduite d'aération : la liberté d'action est totale.

Dun point de vue graphique, Normality est somptueux. Les textures sont très fines et variées, les couleurs alternent coloris sombres et teintes criardes. Les objets sont en vrai 3D ! Seuls quelques ralentissements rappellent à l'utilisateur que le Pentium 90 est bientôt dépassé ! L'interaction, même avec le décor, est originale. L'utilisateur clique sur un objet, puis clique sur l'autre bouton de sa souris. Un personnage tient en main une statuette, à son image. Un clic sur les lunettes, et il observe l'objet en question ; un clic sur la bouche le fait parler. Sa main gauche a pour fonction d'activer un objet. La main droite est réservée à la prise d'objet. Son abdomen est une porte qui symbolise tout simplement l'action ouvrir. Pratique ? A la longue, on regrettera peut-être le plus classique pointeur de souris qui change de forme sur l'objet ciblé.

Ne vous y trompez pas, ce jeu n'est pas réservé aux adeptes de groupes musicaux tels Nirvana ou Red Hot Chili Pepper : la complexité des énigmes est telle que seuls les joueurs rompus aux énigmes tordues d'un jeu d'aventures ont une chance de réussir. Il est impératif d'oublier toute logique conventionnelle. De nombreuses heures sont à prévoir. Si l'on ne fait pas l'action attendue à un moment précis, impossible d'avancer. Et comme par hasard cette action ne peut avoir germé que dans un esprit décadent porté sur le ridicule. Qui pourrait croire que du café et un pot de peinture créeront un café au lait ? Et que c'est uniquement ce café au lait qui incitera un homme vivant sur un échafaudage à vous aider ! Heureusement, les dialogues totalement francisés devraient guider le joueur dans ses pérégrinations.

Certains pourraient y voir une caricature de la réalité, une fable sur la différence, une réflexion sur la normalité, tandis que d'autres se contenteront de jouer et de rire aux éclats.

Configuration minimale

- **PC 486, Windows 3.1, 4 Mo de mémoire.**

Installation

Le programme d'installation commence par vérifier l'espace disponible sur le disque dur. Il vous propose ensuite un chemin et trois types d'installation, en fonction de votre espace disque disponible. Plus celui-ci sera grand, plus les temps de chargement seront courts. Il ne reste plus, éventuellement, qu'à modifier la configuration de la carte son proposée par le programme. Sous Windows 95, le jeu se lance automatiquement une fois le CD-Rom inséré.

/ Sébastien Lubrano

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Outdoors Bass Tournament '96
En américain. CD-Rom MS-Dos.
Editeur : American Softworks.
Distributeur : Electronic Arts.
Prix : env. 320 F TTC.

TNN Outdoors Bass Tournament '96

Tournoi au lancer

Configuration minimale

- **PC 486DX2/66, 8 Mo de mémoire, carte SVGA 1 Mo, carte son Sound Blaster.**

La pêche au bass – une espèce de perche qui fréquente les lacs américains – est très populaire aux Etats-Unis. Pour preuve, après Trophy Bass (voir *SVM Multimédia* n° 4), dont une nouvelle version est annoncée, voici maintenant Outdoors Bass Tournament '96. Il y a évidemment beaucoup de points communs entre les deux CD-Rom, surtout l'ambiance : dans son bateau, la canne en main, le pêcheur virtuel, bercé par le clapotis de l'eau et les cris d'oiseaux, éprouve les mêmes sensations.

La philosophie est toutefois différente : autant Trophy Bass se présente comme une simulation, autant Bass Tournament est axé vers la compétition, donc le jeu. Au début, une partie entraînement permet de se familiariser avec l'équipement et les façons d'attraper le poisson selon les conditions météorologiques. Mais ce n'est qu'une mise en train avant de se lancer dans une longue série de tours de qualification. Chaque tournoi est doté de prix, en dollars, qui permettent de remplacer les appâts perdus ou les lignes cassées, mais aussi d'améliorer son équipement : cannes, moulinets et même un bateau plus rapide. Quant à la pêche elle-même, elle n'est pas des plus aisées. Il faut d'abord trouver les endroits poissonneux dans l'un des six lacs où ont lieu les concours. Le poisson mord assez facilement, mais le sortir de l'eau est une autre affaire. Il faut se battre longuement et jouer finement sur les deux boutons de la souris, sous peine de voir la proie casser la ligne ou décrocher. Le temps étant compté, il faut en outre surveiller l'heure. Mais une fois atteint le niveau des champions, vous aurez le plaisir de découvrir deux lacs secrets réservés aux meilleurs pêcheurs.

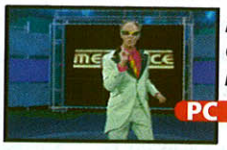
Installation

L'installation se fait sous MS-Dos. Tapez à l'écran l'invite correspondant au lecteur de CD-Rom (généralement D:), puis appuyez sur la touche Entrée (ou Enter). Tapez ensuite Install et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Il se peut cependant que le jeu ne fonctionne pas. C'est selon votre configuration. Il faudra alors fabriquer une disquette de démarrage, en suivant les instructions décrites dans le mode d'emploi.

/ Jean-Loup Renault

Megarace II

Rangé des voitures ?

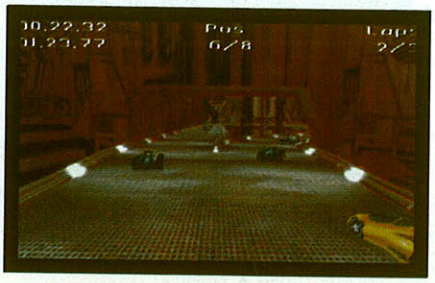


Megarace II
CD-Rom MS-Dos.
Editeur : Mindscape.
Distributeur : Ubi Soft.
Prix : env. 400 F TTC.

Lancée à grand renfort de publicité, la première mouture de Megarace – disponible à prix réduit – avait plutôt déçu : une présentation certes très attrayante, des vidéos humoristiques à diverses phases de jeu, mais une course difficile à suivre, avec des voitures très petites et une qualité graphique moyenne, du niveau de ce que l'on obtenait sur une console Nintendo. Pas de quoi pavoiser.

Si la nouvelle version fait de nouveau appel au présentateur vedette, Lance Boyle, il nous revient accompagné d'une charmante jeune personne, très à l'aise, le tout évoluant dans un superbe décor d'images de synthèse où se baladent quelques robots issus des ateliers les plus performants du XXIe siècle. Le tout en plein écran, s'il vous plaît, avec une qualité graphique impressionnante.

Mais le vrai choc viendra du jeu proprement dit, méconnaissable : les bolides sont là « pour de vrai », en plein écran, avec des bruitages hyperréalistes et une qualité d'animation du niveau des meilleurs jeux pour Playstation ! Le principe de jeu reste fidèle à lui-même : courir le plus vite possible, en éliminant le plus d'adversaires, dans une course où tous les coups sont permis – huile sur la piste, tir au canon ou au bazooka... Vous pouvez même faire le parcours en sens inverse, histoire de foncer dans des adversaires terrorisés ! Réparation, achat d'un autre véhicule, équipements supplémentaires, large choix de circuits, et surtout, une véritable ambiance de course : Megarace II est enfin à la hauteur.



Installation

Sous MS-Dos, on tape Install. Dans la bêta-version testée, le jeu occupe entre 20 et 50 Mo sur le disque dur.

/ Jacques Deconchat

Configuration minimale

- **PC 486DX2/66, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA 640 x 480 256 couleurs, 20 Mo sur disque dur.**

Dans le numéro six

La Vague Interactive

LVI

LE MAGAZINE 100% NUMERIQUE

de *La Vague Interactive*,

(le premier français diffusé sur)

MAGAZINE [sedeRom] n. m. inv. — 1985 ; sigle de *Compact Disc Read Only Memory* ♦ ANGLIC. Disque* optique numérique à lecture seule (non inscriptible) où sont stockées et consultables des données (texte, son, image). *Banque de données, dictionnaire sur CD-ROM.* (Recomm. offic. *disque optique compact.* Au Canada DOC [dok]).

CD-ROM [sedeRom] n. m. inv. — 1985 ; sigle de *Compact Disc Read Only Memory* ♦ ANGLIC. Disque* optique numérique à lecture seule (non inscriptible) où sont stockées et consultables des données (texte, son, image). *Banque de données, dictionnaire sur CD-ROM.* (Recomm. offic. *disque optique compact.* Au Canada DOC [dok]).

Laurie Anderson vous présente son CD-Rom *Puppet Motel* dans un entretien exclusif, **John Trudell** , ancien président de l'American Indian Movement, vous parle du présent et du futur des Indiens d'Amérique du Nord, **John Mac Grew** se rappelle de la folle époque qu'il a partagé avec Tex Avery et Chuck Jones. Initiez-vous à la magie de **Richard Garfield**, l'inventeur d'un nouveau jeu de cartes qui rassemble tout le monde, jouez avec les sons et les images du **Piano Graphique**, et apprenez à lire l'heure à vos enfants facilement avec **Chronokid.** Retrouvez aussi les meilleurs **CD-Rom** et **jeux micro**, **shareware** et **demo** du moment. Enfin **Beb Deum** illustre la couverture et s'expose dans la galerie.

le seul magazine qui se clique, s'écoute, se regarde mais **ne se déchire pas**.

CD-Rom MAC-PC Compatible Windows 95°

QuickTime

MADE WITH M MACROMEDIA

Tél.: (1) 48 03 31 17, **3615 LVI***, internet : lvi@lvi-press.com ou www.lvi-press.com

QuickTime est une marque déposée d'Apple Computer, Inc., Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation, La Vague Interactive est une marque déposée de LVI-Presse. *2,19 F la minute

Service lecteurs n° 14

Schiratti Commander
En français. CD-Rom Windows.
PC Editeur et distributeur : Lago, Funsoft
Prix : env. 350 F TTC.

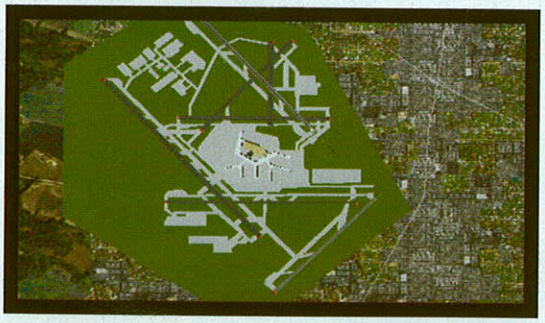
Schiratti Commander

Volez de vos propres ailes

Flight Simulator, l'incontournable. Flight Simulator, le complexe et célèbre simulateur de vol, compte de nombreux adeptes. Voici un outil complémentaire avec planificateur de vol, création de scénarios, simulation d'une tour de contrôle qui va donner davantage de saveur à vos exploits aériens.

SI VOUS DISPOSEZ de Flight Simulator 5.0a, voire de Flight Simulator 5.1, et que les vols proposés par le jeu de Microsoft fatiguent vos rétines, regardez de plus près Schiratti Commander. Outil aux multiples tâches, il permet de voir toutes les cartes de l'ensemble des scénarios installés, de créer des plans de vol et de les imprimer, de choisir son aéroport de départ. Les aiguilleurs du ciel en herbe peuvent également connecter plusieurs PC (à l'aide des ports série) pour simuler un environnement dépendant d'une même tour de contrôle. Un PC fait office de centre de commande, les autres simulent les avions. Dans ce CD-Rom, vous trouverez aussi l'utilitaire Scenary Maker, qui permet de jouer les créateurs pour voler là où on le souhaite, au-dessus de sa maison ou dans des décors plus exotiques ! Pour terminer, vous pourrez partir découvrir deux nouvelles villes : Delhi et Budapest. Bref, un programme chargé !

Effectuons un rase-mottes sur quelques-unes des fonctions de ce superbe outil. L'interface de Schiratti Commander ne se caractérise pas par des couleurs superflues et des effets de style. Réduite à sa plus simple expression, elle offre néanmoins accès à des fonctions fort intéressantes. Un mode zoom extrêmement puissant vous indique tous les détails imaginables : les fréquences, les lignes de vol, le nom des pistes, la hauteur des obstacles, les distances entre plusieurs positions, les balises VOR et NDB, pour le vol aux instruments, les obstacles... La conception d'un plan de vol, grâce au zoom et à quelques judicieux clics de souris, est tout compte fait assez simple. Imprimez-le et volez !



Schiratti Commander, c'est aussi un outil, trop sommaire hélas, pour modifier le design de scénarios préexistants. Une succession de fonctions permet de rajouter des aéroports, des *taxiways* (routes d'accès aux rampes de décollage), de définir l'éclairage des pistes, de placer bâtiments et montagnes. Impossible ici, cependant, de créer ses propres objets, seuls ceux des scénarios de Flight Simulator 5 sont utilisables.

Pour ceux qui veulent aller plus loin, Scenary Maker, programme à part entière, permet de créer n'importe quelle scène. Ici, il n'y a aucune interface graphique, tout se passe en mode texte, via un simple éditeur de texte ou le programme Edit de MS-Dos ! Un certain temps d'adaptation est nécessaire pour se faire aux subtilités de la programmation.

Les novices auront quelques difficultés à manipuler convenablement les différentes options des programmes fournis dans ce CD-Rom. Les aviateurs chevronnés, n'ayant pas cet handicap, exploiteront probablement pleinement l'énorme potentiel de ces logiciels.

Pour découvrir de nouveaux horizons avec Flight Simulator vous pouvez également acquérir le Pack Evasion de Microsoft. Les modules Japan, Hawaii et Caraïbe sont désormais regroupés et disponibles pour le prix d'environ 250 F TTC !

Installation

Schiratti Commander nécessite une des dernières versions de Flight Simulator. Indiquez dans le programme Install le chemin d'accès à Flight Simulator, ainsi que le répertoire de destination ; le programme s'occupe du reste.

/ Sébastien Lubrano

Configuration minimale

- PC 486, 4 Mo de mémoire, Flight Simulator 5.0.

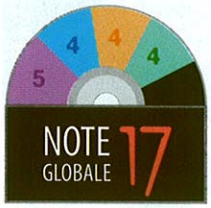
Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Warcraft II. Beyond the Dark Portal (Scenario Disc)
En français. CD-Rom Windows.
Editeur : Blizzard Entertainment.
PC ***Distributeur : Ubi Soft.***
Prix : environ 200 F TTC.

Warcraft II
La guerre continue !

LA PORTE NOIRE, qui permettait aux Orcs d'envahir la Terre, est détruite à la fin de Warcraft II. La paix aurait presque pu s'établir quelque temps dans l'univers d'Azeroth, mais de nouveaux combats font rage. Dans les rangs de l'Alliance, rien ne va plus et les anciens compagnons s'entre-déchirent. Du côté des Orcs, non contents d'avoir essuyé une défaite cinglante, les leaders se querellent tout autant.

Choisissez votre camp, la Horde ou l'Alliance. Si les objectifs varient, le résultat est le même. A vous d'utiliser des talents de stratège, de fin tacticien et de gestionnaire avisé pour envoyer vos troupes à la guerre. S'il n'y a pas hélas de nouvelles créatures, des leaders font leur apparition. Au total, ce sont dix personnages qui ont une histoire, des remords et des comptes à régler. Dotés de capacités d'attaque et de défense supérieures, ils combattent tout aussi efficacement les troupes adverses que les rebelles de leur propre camp. Non seulement le joueur aura des objectifs précis, mais en plus la mort d'un des leaders provoquera la fin de la mission.



Seuls les possesseurs de la version précédente de Warcraft II pourront découvrir ces 24 scénarios et ces 50 terrains destinés au mode multijoueur. En y regardant bien, ce «scénario disc» de Warcraft II est une simple suite. Seul l'habillage change. Cependant, les inconditionnels ne manqueront pas de relever ce nouveau défi. Et ce, d'autant plus que la difficulté est ici bien supérieure !

Configuration minimale
- **PC 486, 8 Mo de mémoire.**

Installation

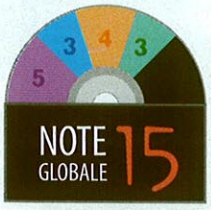
Avant d'installer Warcraft II Beyond the Dark Portal, vérifiez que Warcraft II Tides of Darkness est installé sur votre disque dur. Sous Windows 95, le programme d'installation se lance automatiquement. Sous Windows 3.1, il faut retourner sous MS-Dos et taper Install dans le répertoire du CD-Rom, puis suivre la procédure classique. */ Sébastien Lubrano*

Zidane Football
Gros plan sur le ballon

Zidane Football
En français. CD-Rom Windows.
Editeur : Telstar.
PC ***Distributeur : Ubi Soft.***
Prix : environ 350 F TTC.

A GRAND RENFORT de scènes en 3D et de bruitages censés mettre le joueur dans l'ambiance, Zidane Football arrive sur nos moniteurs. Le parrainage de Zinedine Zidane, élu meilleur joueur français de l'année 96, devrait lui conférer une certaine notoriété. Et alors que tous les jeux de football épuisent le filon de l'Euro 96, Zidane Football apparaît comme un jeu intemporel, sans lien avec l'actualité. Les seuls championnats disponibles sont ceux des fédérations allemande, française, italienne ou encore anglaise.

Du côté simulation, il y a aussi de quoi être désappointé puisque les compétences des joueurs sont le fruit du hasard. Il n'y a donc aucun rapport avec les véritables footballeurs. Mais, une fois sur le terrain, on en oublie quelque peu ces déceptions. La jouabilité est telle que même un allergique du ballon rond finirait forcément par apprécier ! Simple, convivial et efficace, le maniement des joueurs est intuitif. Le terrain, tout comme les joueurs, est représenté en 3D texturée. Même si la qualité des textures n'est pas comparable à celle de Euro 96, elle reste tout de même de bonne facture. Et la fluidité est une petite merveille. La position de la caméra est totalement définissable : zoom avant, zoom arrière, rotations, inclinaisons, fixe ou suivi. Des commentaires enrichissent le jeu. Seul regret, la voix du commentateur tient plus d'un présentateur du télé-achat que d'un véritable passionné de football.



Une partie management, particulièrement bien conçue, permet de gérer tous les paramètres de son équipe : état de santé, entraînement, gestion des finances (avec demande de prêt), transfert et vente de joueur... A vous de décider de regarder ou de jouer les matchs programmés. Si vous recherchez un jeu de football rapide à prendre en main et d'une rare jouabilité, et que la reproduction des caractéristiques réelles n'a aucune grâce à vos yeux, courez après la balle !

Installation

Le programme d'installation vous offre le choix de la langue, du chemin d'accès et du type d'installation. L'installation minimale prend peu de place, les données étant chargées à partir du CD-Rom. */ S. L.*

Configuration minimale
- **PC 486, 8 Mo de mémoire.**

Congo
En anglais. CD-Rom Windows.
Editeur : Viacom Newmedia
Distributeur : CIC.
Prix : env. 350 F TTC.

Congo

Dans la jungle, terrible jungle...

Il y avait le livre de Michael Crichton (celui de *Jurassic Park*, une référence), puis le film... Le jeu Congo reprend le thème du film, en vous emmenant sur le site de la mythique cité de Zinj, au fin fond d'une jungle terriblement hostile, à la recherche de diamants. Attention l'ambiance !

ÉPART SUR LES CHAPEAUX de roues, après avoir visionné une courte séquence de présentation du film. Une équipe de la société Travicom, spécialisée dans les lasers de pointe (les diamants leurs sont destinés), a disparu dans la jungle. Vous êtes dans la peau d'un aventurier solitaire, et vous incarnez le dernier espoir de retrouver la trace de l'expédition. Parachutage en pleine jungle, avec un container de survie qui contient un pneumatique et quelques gadgets électroniques indispensables : appareil photo-analyseur, ordinateur avec vidéo, capacité d'enregistrement sonore et carte de la zone. Cette dernière se révèle très vite indispensable, tant il est facile de se perdre dans cette jungle.

Dès les premières explorations, l'ambiance est au rendez-vous : ruines impressionnantes, rivières aux courants mortels, serpents agressifs et autres cadavres, on ne rigole pas. Heureusement, le joueur repart, après chaque échec, de la situation précédente : une seule sauvegarde avant d'éteindre l'ordinateur suffira. De fait, le jeu est suffisamment prenant pour que l'on puisse passer quelques heures d'affilée à tenter de résoudre les énigmes proposées, pas toujours faciles, et certaines demandent même un long retour en arrière pour trouver tel ou tel accessoire devenu vital. Les décors, très travaillés, sont parfois un peu sombres : le réalisme est apporté ici par une extraordinaire ambiance musicale, des cris, des bruits, des craquements, la jungle, dans tout ce que l'on imagine d'elle. C'est non seulement très réussi, mais cela peut aussi vous aider à résoudre certains problèmes, en enregistrant quelques sons qui seront restitués au moment opportun.

Ah ! j'allais oublier, vous avez à vos côtés – mais encore faut-il le trouver – une aide, un petit gorille pas obéissant du tout, mais qui possède quelques gadgets indispensables. A ne pas confondre avec un autre gorille qui, lui, est franchement hostile. Allons, un peu de cran, que diable : le palais de Zinj mérite le détour...

Configuration minimale

- PC 486 DX2/66, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA 256 couleurs, carte son.

Installation

Sous Windows, l'installation est lancée par Setup.exe et occupe 126 Ko sur le disque dur.

/ *Jacques Deconchat*

Chaos Overlords
En anglais, notice en français. CD-Rom Windows.
Editeur et distributeur : New World Computing et Ubi Soft.
PC MAC Prix : env. 300 F TTC.

Chaos Overlords

Délicieusement immoral

CHAOS OVERLORDS est un jeu de cartes sur ordinateur. Oubliés le poker et le solitaire numériques ! Chaos Overlords transforme totalement le genre. Vous incarnez un chef de gang qui se bat pour assurer sa suprématie sur une ville futuriste. Armes cyber (sabres, uzi et autres) et techniques d'intimidation sont vos principales forces. La ville est divisée en secteurs. Des cartes de jeu symbolisent différents groupes de mercenaires prêts à louer leurs services. Donnez des ordres pour prendre possession de quartiers entiers, investissez dans la recherche, combattez les autres gangs. La concurrence est dure, cinq autres chefs – tout aussi véreux – ont la même lubie. Alors, donnez le temps de la réflexion à vos ingénieurs. Vous obtiendrez ainsi de nouvelles armes.

Outre des talents certains de stratège, il faut également posséder des dons innés pour la gestion monétaire. Si la carte de la ville reste inchangée, dix scénarios sont proposés et la force des adversaires est modifiable. Sur le plan graphique, le jeu est loin d'être exceptionnel. La place laissée à la stratégie n'en est que plus grande ! Véritablement captivant, Chaos Overlords vous initie lentement et irrévocablement à l'art du racket ! Outrageusement agréable !

Configuration minimale

- PC 486, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68040, Système 7, 4 Mo de mémoire.

Même si l'ordinateur se révèle un joueur particulièrement coriace, le moment où vous désirerez vous confronter à un humain viendra obligatoirement. Et si jouer à plusieurs sur le même ordinateur vous semble trop banal, exploitez les possibilités de jeu par modem, câble parallèle ou Internet (via le célèbre Winsock) ! Devant un jeu aussi riche et stratégique, Internet pourrait bien compter sur une recrudescence de ses surfers…

Ne vous fiez pas aux notes technique et artistique, car ce jeu est à compter parmi ceux qui privilégient la finesse tactique et la richesse stratégique à l'enrobage graphique !

Installation

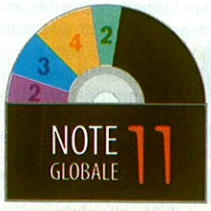
Le programme d'installation propose un chemin par défaut, qu'il est possible de modifier. En fonction de la place disponible sur votre disque dur, trois possibilités d'installation sont suggérées. / *Sébastien Lubrano*

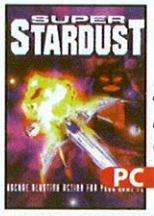
Super Stardust

Jeux d'arcades revisités

NE VOUS LAISSEZ PAS IMPRESSIONNER : ce que vous prenez pour de simples météorites, ce sont des vaisseaux de l'espace, hypercamouflés, envoyés à votre rencontre par le diabolique professeur Schaumund, un pingouin mutant aux ambitions démesurées.

Vous êtes à bord de votre fidèle chasseur *Panther PX2i*, doté au départ d'un armement simple, mais suffisant. Première mission (il y en a trente) : débarrasser l'espace visible de tous les *aliens*. On choisit un niveau de détail (selon l'ordinateur dont on dispose), un niveau de friction (l'inertie du vaisseau), une zone à nettoyer, et l'on peut commencer. Objectif : tirer sur tout ce qui bouge. Evitez surtout les chocs arrière, qui détruisent immédiatement votre vaisseau. En cas de panique, un bouclier est disponible, pas trop longtemps. Heureusement, certaines machines adverses explosent en lâchant des bonus : armes nouvelles, vie supplémentaire, regain d'énergie. A vous de savoir en profiter en accédant de temps à autre à l'écran d'armement, pour une meilleure efficacité. L'énergie disponible décroît à mesure du temps passé : pour gagner, et se rendre au tableau suivant, il faut être très efficace. Un classique de l'arcade, genre Megaroïds, remis au goût du jour.





Super Stardust
En anglais, notice en français.
CD-Rom MS-Dos.
PC Editeur et distributeur : Gametek.
Prix : env. 280 F TTC.

Installation

Sous MS-Dos, on tape Install. Une disquette de démarrage devra être confectionnée si nécessaire (le manuel, en français, donne toutes les informations). Le jeu occupe 15 Mo environ sur le disque dur. / *Jacques Deconchat*

Configuration minimale

- 386DX, 4 Mo de mémoire, carte son.

L'Affaire Morlov
En français. CD-Rom Windows.
Editeur : Titus.
PC Distributeur : Ecudis.
Prix : env. 350 F TTC.

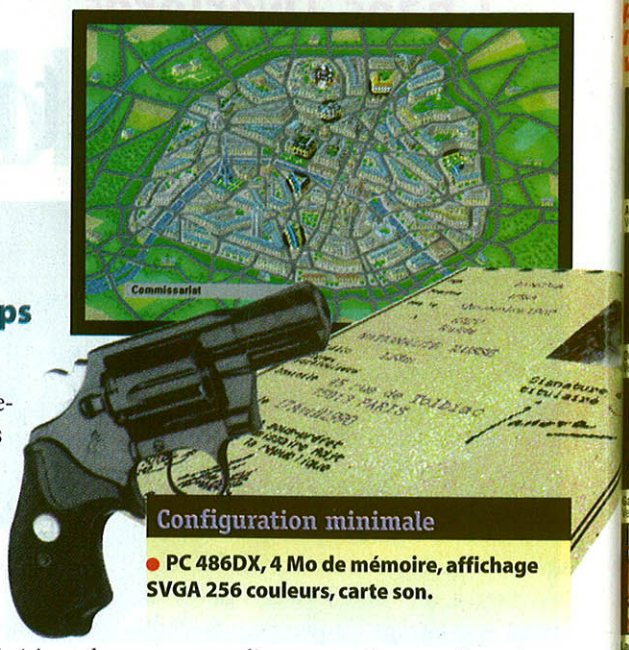
L'Affaire Morlov

Une vraie galère !

Journalisme, contre-espionnage, meurtre : tous les ingrédients sont rassemblés pour un polar haute tension ! Et vous n'avez pas beaucoup de temps pour trouver la clé de l'énigme !

Vous êtes Paul Keirn, jeune journaliste à *Libération*. Rentrant chez vous, le samedi soir, vous recevez un coup de fil un peu affolé de votre chère Virginie : rendez-vous ce soir même, à 23 heures, place du Tertre, pour en savoir plus. Vous avez juste le temps d'arriver là-bas, mais... trop tard : deux coups de feu claquent, un corps de femme tombe. L'angoisse vous prend aux tripes lorsque vous retournez le corps de la jeune femme. Soulagement, ce n'est pas Virginie. Sans doute son amie, Irina, qu'elle devait vous présenter ce soir. Un flash, tout à coup : un photographe vous a saisi en flagrant délit, à genoux près du corps. La galère commence.

Dès le départ, un véritable générique de film donne le ton : présentation des acteurs, puis séquence résumé des événements. Sur l'écran de travail (c'est à vous, suspect numéro 1, que revient la responsabilité de résoudre cette énigme, en moins de 48 heures) s'affichent deux fenêtres, l'une au-dessous de l'autre, où les événements se déroulent en temps réel. La zone inférieure est plutôt destinée à de courtes séquences filmées (on monte des escaliers, on tourne une clé...), tandis que la zone du haut présente une photo de la scène de travail que l'on peut explorer à l'aide de la souris : le pointeur se transforme pour signaler une action possible. Cette interactivité, très élaborée, constitue le point fort du programme : on prend un objet dans l'inventaire, on l'utilise sur l'image affichée. Autre astuce : les déplacements, facilités par l'affichage immédiat d'un plan de la capitale, où de nouveaux lieux apparaissent au fur et à mesure de vos explorations.



Configuration minimale

- **PC 486DX, 4 Mo de mémoire, affichage SVGA 256 couleurs, carte son.**

Attention : l'Affaire Morlov n'est pas un jeu facile. Il faudra, pour la résoudre, effectuer de nombreuses sauvegardes et ne pas hésiter à en reprendre une déjà un peu ancienne pour repartir d'un bon pied. Le déroulement en temps réel, sur 24 heures, se révélera vite assez contraignant et, en cas de capture par la police, le jeu est automatiquement terminé. Une aide, sibylline, est disponible, sous la forme d'un ordinateur, dans un appartement auquel il faudra déjà savoir accéder. L'écran de travail, toujours le même, engendre une certaine lassitude au bout d'un certain temps, surtout si l'on a la sensation de piétiner. Il reste que l'Affaire Morlov est une belle énigme, bien adaptée à l'ordinateur, que l'on aura à cœur de résoudre, en visitant Paris par la même occasion.

Installation

On installe sous Windows en cliquant Setup (départ automatique sous Windows 95). Le programme installe environ 600 Ko sur le disque dur.

Jacques Deconchat

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Club Européen du CD-ROM, Votre Club Multimédia !

Club Européen du CD-ROM

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM

01 La Vague Interactive Vol. 2 — Vers. Franç. Mac et PC
02 Le Louvre 100 Peintures — Vers. Franç. Mac et PC
03 Mega Movie Guide — Vers. Angl. PC
04 Paris au Fil du Temps vol. 1 — Vers. Franç. Mac et PC
05 Paul Cézanne — Vers. Franç. Mac et PC
06 Photos de Paris — Vers. Franç. Mac et PC
07 Portraits de Jazz — Vers. Franç. PC
08 The Beatles — Vers. Franç. PC
09 Tout pour la Musique vol. 2 — Vers. Franç. PC
10 Atlas du Monde — Franç. PC (Compte pour 2 titres)
11 La découverte du Canada — Vers. Franç. Mac et PC (Compte pour 2 titres)
12 La Télévision Passé, Présent et Avenir. — Vers. Franç. Mac et PC
13 L'Anglais Multimédia au Quotidien. — Vers. Franç. PC
14 L'Espagnol Multimédia au Quotidien. — Vers. Franç. PC
15 Tout Savoir sur Internet — Vers. Franç. Mac et PC
16 Les Aventures de Clémentine. — Vers. Franç. Mac et PC
17 Les Fables de la Fontaine — Vers. Franç. PC
18 Mario à l'école — Vers. Franç. PC
19 Zurk découvre la Jungle — Vers. Franç. Mac et PC (Compte pour 2 titres)
20 Action Soccer 96 — Vers. Franç. PC (Compte pour 2 titres)
21 Alone in the Dark — Vers. Franç. PC
22 Compil Des Jeux Windows — Vers. Angl. PC
23 Day Of The Tentacle — Vers. Franç. PC
24 Dragon Lore — Vers. Franç. PC
25 Ecstatica — Vers. Franç. PC
26 F-19 Stealth Fighter — Notice Franç. PC
27 Full Throttle — Vers. Franç. Mac ou PC (Compte pour 2 titres)
29 Gabriel Knight I — Vers. Franç. PC
30 Game Empire 1 — Vers. Angl. PC
31 Jeux d'Echec 3D — Vers. Franç. PC
32 King Quest VI — Notice Franç. PC
34 Lamborghini — Vers. Angl. PC
35 Leisure Suit Larry KIXX — Notice Franç. PC
36 Links Golf — Notice Franç. PC
37 Loom — Vers. Franç. PC
39 Lost in Time — Vers. Franç. PC
40 M1 Tank Platoon — Notice Franç. PC
41 Mega Race — Vers. Franç. PC
42 Police Quest I KIXX — Notice Franç. PC
48 Arbre Généalogique — Vers. Franç. PC
49 Calva CD On Line n° 3 — Vers. Franç. PC
50 Cave à Vins Gault et Milau — Vers. Franç. PC
51 Collection de Timbres — Vers. Franç. PC
57 2000 Polices de caractères — Vers. Franç. Mac et PC
58 1000 Effets sonores — Vers. Franç. Mac et PC
59 Red Baron — Vers. Franç. PC
60 CD 3000 Cliparts Couleurs — Vers. Franç. Mac et PC
66 Morph Studio — Vers. Franç. PC
67 1500 Typos — Vers. Franç. Mac et PC
68 Textures et Fonds — Vers. Franç. PC
69 Tout pour la PAO — Vers. Franç. PC
77 Bobbit Uncut — Vers. Angl. Mac et PC
78 Cuir et Vynils — Vers. Franç. Mac et PC
79 Désirs et Perversions vol. 3 — Vers. Franç. PC

Une Hot-line technique compétente au (1) 44.83.42.30

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **3 CD-ROM au choix 49 F TTC** Chacun + frais d'envoi

28 — Vers. Franç. Mac et PC
33 — Vers. Franç. Mac et PC
38 — Vers. Franç. Mac et PC

+ 1er Cadeau 30 Jours d'Abonnement Gratuit à Internet, connection illimitée

+ 2e Cadeau Votre Range CD-ROM

+ 3e Cadeau Un cadeau surprise

Si vous répondez dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 30/09/96.

★3615 CECD★

Plusieurs Milliers de titres sur catalogue

Art & Musique — Culture — Education — Eveil — Jeux — Loisirs — Profes-sionnel — Science & Nature — Adultes

43 Rebel Assault — Vers. Franç. PC
44 Secret Weapons — Notice Franç. PC
45 Sim City Enhanced — Vers. Franç. PC
46 Street Fighter 2 — Vers. Franç. PC
47 Abracadarom vol. 1 — Vers. Franç. Mac et PC (Compte pour 2 titres)
52 Dictionnaire des Prénoms — Franç. PC
53 Formule 1 — Vers. Franç. PC
54 Hot line Windows 95 — Vers. Franç. PC
55 Loisirs et Famille — Vers. Franç. PC
56 Terrasses et Jardins — Vers. Franç. PC
61 Cliparts Collection — Vers. Franç. PC
62 Images 3D — Vers. Franç. PC
63 2500 Photos — Vers. Franç. Mac et PC (Compte pour 2 titres)
64 Améliorez votre PC — Vers. Franç. PC
65 Internet Mode d'Emploi — Vers. Franç. PC
70 Guide Multimédia des chiens — Vers. Franç. Mac et PC
71 Hubble Téléscope de l'Espace — Vers. Angl. PC
72 Le Défi de l'Univers — Vers. Franç. Mac et PC (Compte pour 2 titres)
73 Le Royaume des Animaux — Vers. Franç. Mac et PC
74 Objectif Terre — Vers. Franç. PC
75 Odyssée de l'Espace — Vers. Franç. Mac et PC
76 Voyages Sous Marins — Vers. Franç. Mac et PC
80 Lingerie — Vers. Franç. Mac et PC
81 More Lesbos — Vers. Franç. Mac et PC
82 Ogenki Clinic vol. 3 — Vers. Jap. PC
83 Paris Pervers Private Guide — Vers. Franç. Mac et PC
84 Plaisirs d'âge mûr — Vers. Franç. PC
85 Pulsions Interactive avec Olivia. — Vers. Franç. PC
86 Sexy Special — Vers. Franç. Mac et PC

Service lecteurs n° 1

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du CD-ROM

36·67·05·05

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Aucune obligation d'achat mensuel ou trimestriel.**
- **Un Catalogue CD-ROM Magazine Gratuit** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeaux !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **réduction supplémentaire de -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

Voici le (les) CD-ROM que je choisis :

1er	2e	3e
N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Je possède un ☐ Mac ☐ PC

Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Internet, (connection illimitée)

2e Cadeau : Un Range CD-ROM

3e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du CD-ROM se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/09/96.

CORZIAC - RCS Roubaix Tourcoing - B 339 465 299 - 4, place de la République - 59170 CROIX - Tél : 16 (1) 44.83.42.30

SVM M. 07/96

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cédex 10

Envoyez-moi le (les) CD-ROM dont j'ai noté le (les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du CD-ROM sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ **Je choisis 1 CD-ROM** (hors compte double), **je joins mon règlement de 78 F** (49 F + 29 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 CD-ROM** (ou 1 CD-ROM compte double), **je joins mon règlement de 127 F** (98 F + 29 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 CD-ROM** (ou 1 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), **je joins mon règlement de 176 F** (147 F + 29 F de frais d'envoi)

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

27B

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du CD-ROM
☐ CB N° _____ Expire le _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date _____

Signature obligatoire

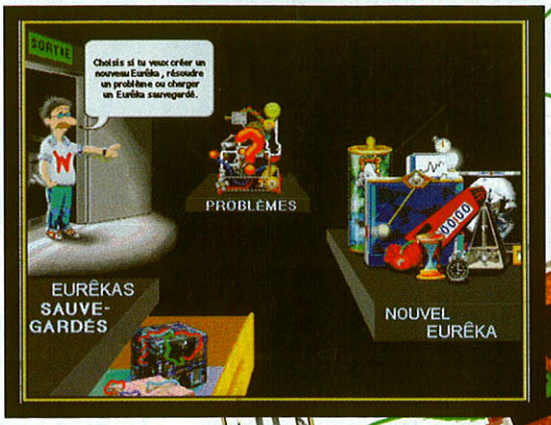
Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

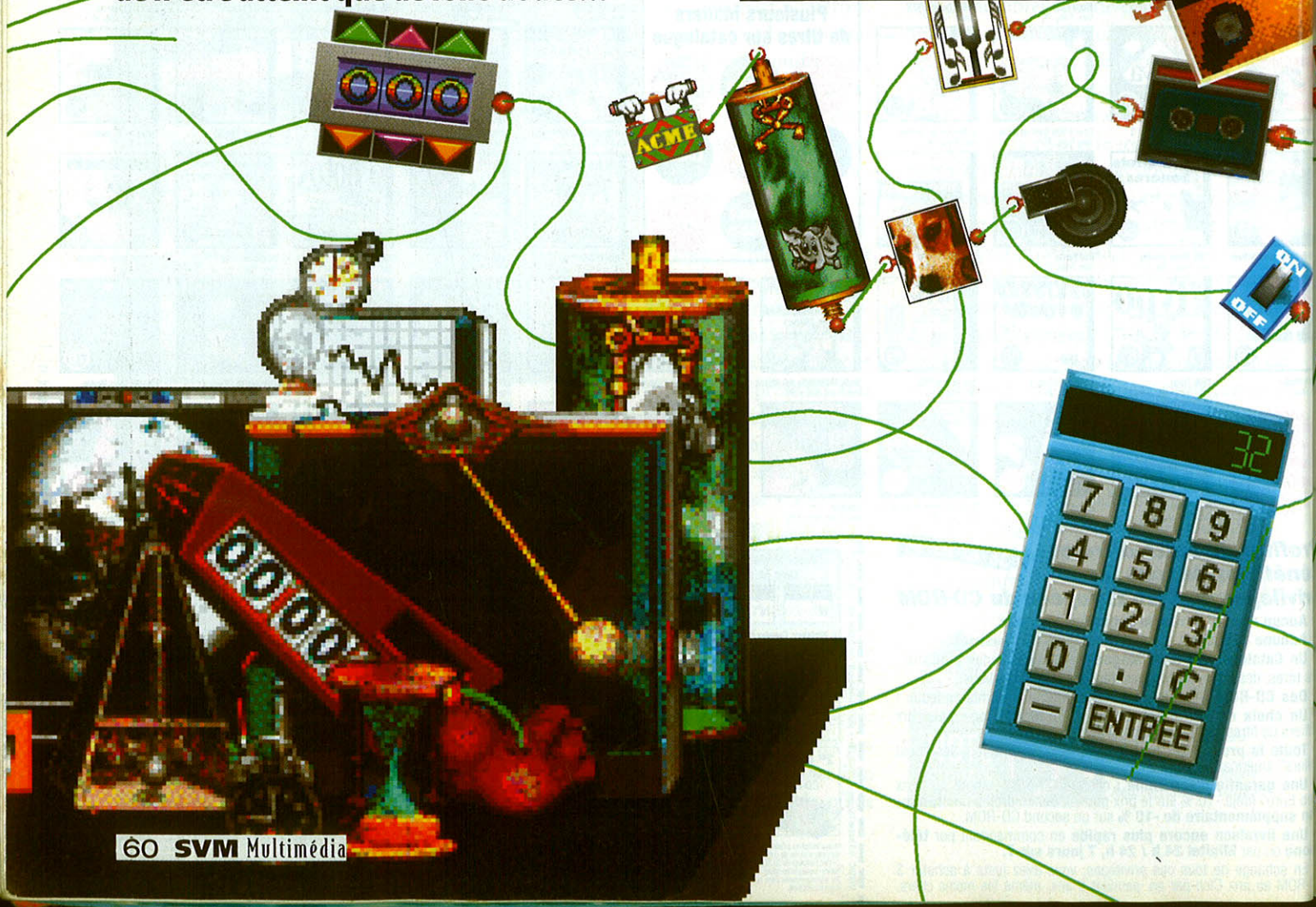
Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Eurêka ! Le laboratoire des savants fou

Les bricolos s'en prennent au micro

Les éditions Maxis, qui s'étaient déjà illustrées avec Sim-Town, lancent un laboratoire pour « savant fou » de 8 ans et plus. Les jeunes passionnés de sciences, de maths et de bricolage devraient y trouver leur compte. A condition de n'être atteint que de folie douce…





Eurêka ! Le laboratoire du savant fou
En français. CD-Rom Windows et Mac.
PC MAC ***Editeur : Maxis. Distributeur : Virgin Interactive Entertainment. Prix : env. 300 F.***

LE COFFRET D'EURÊKA ! ne comprend pas seulement un CD-Rom. On y trouve aussi plusieurs livrets. Le premier, *Le Guide du savant fou,* permet au jeune inventeur-chercheur de faire ses premiers pas. En suivant les instructions, il construira son premier « eurêka » – c'est ainsi que se nomment les expériences.

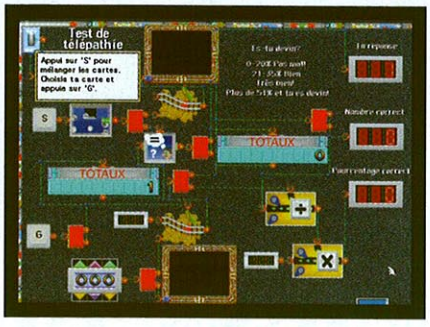
L'aventure commence devant une barre de menu. On y trouve les boutons Go et Stop, ainsi que des mains et des objets comme une montre ou un interrupteur. Pas d'aide ou de démonstration en vue. Il faudra se plonger dans le livret. A moins d'avoir un QI en béton, doublé d'une intuition digne de madame Soleil.

La progression est bien étudiée. On prend un cœur humain et une ampoule (le tout étant virtuel, on vous rassure). On les relie. L'ampoule s'allume et s'éteint au rythme du cœur. On peut transformer le cœur humain en cœur de gerboise ou en cœur de tortue, histoire de changer de rythme. Mais le premier livret progresse vers des choses plus ardues : fabriquer une machine à calculer et la rendre de plus en plus complexe, utiliser les exposants, réaliser des « devinettes mathématiques » contenant des probabilités...

Un deuxième carnet, *Expériences et Activités*, mêle les « eurêkas » aux inventions à créer de toutes pièces (pour cela, le coffret contient aussi une loupe, une boussole, une toupie, un thermomètre...). Les idées ne manquent pas : balance artisanale, machine à calculer la distance d'un éclair, accordeur de guitare à élastiques, générateur de codes secrets...

Pour les activités ayant lieu sur ordinateur, Eurêka ! est une sorte de Meccano hi-tech. Il faut choisir les bons éléments et les assembler correctement. Au cours de son exploration, l'apprenti savant fou n'est jamais passif. Il reste actif en permanence. Et il a intérêt à se creuser les méninges s'il veut réussir. Vous devinez que l'enfant abordant Eurêka ! comme il aborderait un jeu vidéo se trompe d'adresse. Eurêka ! plaira aux jeunes qui ont l'esprit curieux, le sens de la bidouille et que les problèmes un peu ardus ne découragent pas. Bref, pour ceux qui en veulent. Dommage qu'il n'y ait pas plus d'animations, d'effets rigolos ou de décors sympa pour encourager les jeunes savants qui auraient apprécié un grain de folie un peu plus prononcé.

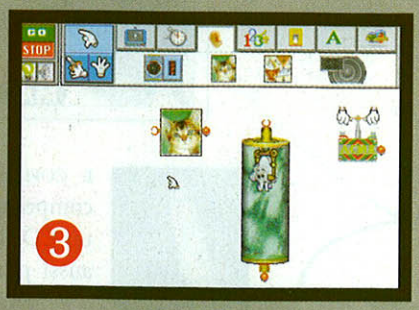
Il sera nécessaire d'être aux côtés des moins mordus pour qu'ils ne décrochent pas. Eurêka ! peut d'ailleurs constituer une façon originale d'approcher les maths, la logique… et d'excercer sa mémoire : il n'est pas toujours évident de se souvenir où retrouver telle ou telle pièce à partir de la barre de menu.

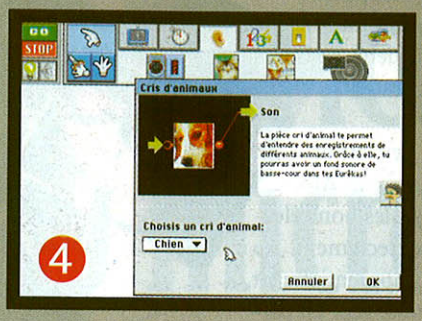


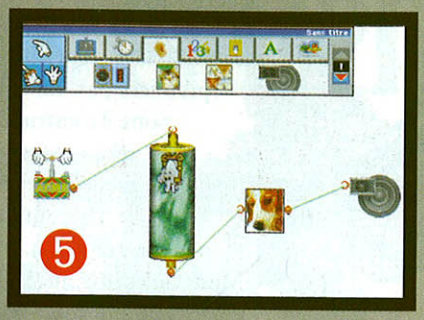
Configuration minimale

- **PC 486DX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA 256 couleurs.**
- **Mac LC, système 6, 4 Mo de mémoire, affichage 256 couleurs.**

Exemple d'activité







Comment faire aboyer un chien ?

1 Il faut un interrupteur pour déclencher l'action. Donc, dans la barre de menu, vous cliquez sur l'icône représentant un interrupteur. Différentes pièces pouvant remplir ce rôle apparaissent en dessous. Vous choisissez, par exemple, le détonateur et vous le faites glisser dans la zone de travail, autrement dit, l'espace vide à l'écran.

2 Vous pouvez ajouter un élément qui n'est pas indispensable. La chambre de gravité, par exemple. On y voit un éléphant suspendu au dessus du vide, attendant qu'on choisisse une hauteur et une gravité puis qu'on le lâche pour qu'il s'écrase dans le temps résultant de ce choix.

3 Il faut trouver le son du chien qui aboie. Pour cela, vous cliquez sur l'icône représentant les pièces son, autrement dit l'oreille. Parmi les pièces qui apparaissent, vous remarquez l'image d'une tête de chat. Quand vous passez votre curseur dessus, le texte cris d'animaux s'affiche dans la barre de menu. Vous êtes sur le bon chemin ! Vous faites glisser l'image du chat sur la zone de travail.

4 Un chat, c'est bien, mais vous êtes à la recherche d'un chien. Vous double-cliquez sur l'image du chat. Une nouvelle fenêtre s'affiche. A l'intérieur, un menu déroulant vous permet de choisir le chien plutôt que le chat. (Mais d'autres animaux sont aussi disponibles. Pourquoi, par exemple, ne pas faire beugler une vache ?). Maintenant, pour pouvoir entendre le son, il faut une sortie son. Vous faites donc glisser un haut-parleur sur la zone de travail. Vous réorganisez les éléments dans l'ordre qui vous convient sur la zone de travail. Puis vous les reliez entre eux en faisant glisser la souris des points de sortie vers les points d'entrée.

5 Il ne reste plus qu'à cliquer sur le bouton Go. Puis, sur le détonateur. Le temps que l'éléphant tombe d'une hauteur correspondant à la tour Eiffel, avec une gravité qui est celle existant sur Jupiter, et l'aboiement attendu se fait entendre. Ouf ! D'après le manuel, Eurêka ! contient vingt autres façons de faire aboyer un chien. Rappelons-le, il existe aussi une méthode fort simple, qui consiste à déposer un (vrai) chat devant la gueule d'un (vrai) chien. Mais nous sommes prêts à reconnaître que la démarche est nettement moins scientifique.

Bravo !

Les « eurêkas » peuvent être sauvegardés sur le disque dur et chargés à partir de ce dernier. Mieux, ils peuvent être sauvegardés en « logiciels indépendants ». Cela signifie qu'il est possible de les emporter sur disquette pour les faire fonctionner sur l'ordinateur d'un copain (un « eurêka » créé sur Mac ne fonctionnera que sur Mac et un Eurêka créé sur PC ne fonctionnera que sur PC). Enfin un CD-Rom prêt à partager !

Dommage !

Une partie démonstration fait cruellement défaut sur le CD-Rom. L'apprenti savant fou est obligé de faire ses début le nez dans les manuels. Or ces manuels restent très austères. Des démonstrations auraient été cent fois plus explicites.

Lorsqu'on est en panne d'imagination, on peut toujours s'inspirer d'une liste d'exemples d'« eurêkas ». Une seconde liste donne accès à des problèmes qu'il faudra résoudre. Mais ces deux parties, par leur niveau de difficulté, sont à réserver aux savants fous confirmés.

Petit truc

Le meilleur moyen de rendre clair un « eurêka » consiste à nommer chacune des parties qui le composent. Malheureusement, avec l'élément qui est proposé pour leur donner des noms (le mot étiq, que l'on atteint par le bouton texte) on ne dispose que d'un nombre limité de caractères.

N'hésitez donc pas à faire glisser d'emblée plusieurs étiq si vous voulez inscrire des noms un peu longs.

Installation

Vous pouvez jouer à Eurêka ! à partir du CD ou le copier sur le disque dur. Un *Guide de démarrage rapide* est livré avec Eurêka ! C'est un livret de 16 pages qui fait le tour de l'installation sur Mac comme sur PC. Tout y est expliqué en détail et de façon claire. Impossible de la rater. Par contre, mieux vaut ne pas se laisser décourager par la somme d'explications.

/ Claire Charpy

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

MYTHOS™

Le jeu de cartes à collectionner de

L'Appel de Cthulhu

d'après H. P. LOVECRAFT

VERSION FRANÇAISE

Extensions à paraître en Août :

- **Le réveil de Cthulhu**
- **Les Légendes du Nécronomicon**

BON DE COMMANDE

SVM M. 07/96

Je souhaite recevoir :

- starter Mythos (60 cartes) ..... 48 F x ..... = ...
- Les expéditions de l'université Miskatonic (booster 13 cartes) ..... 15 F x ..... = ...

Commande inférieure à 100 F frais de port ..... = 35 F
Commande supérieure à 100 F frais de port ..... = gratuit
Total = ...

Ci-joint mon règlement de ..... à l'ordre de Jeux Descartes,
1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....

CHAOSIUM INC.

DESCARTES EDITEUR

Service lecteurs n° 8

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.

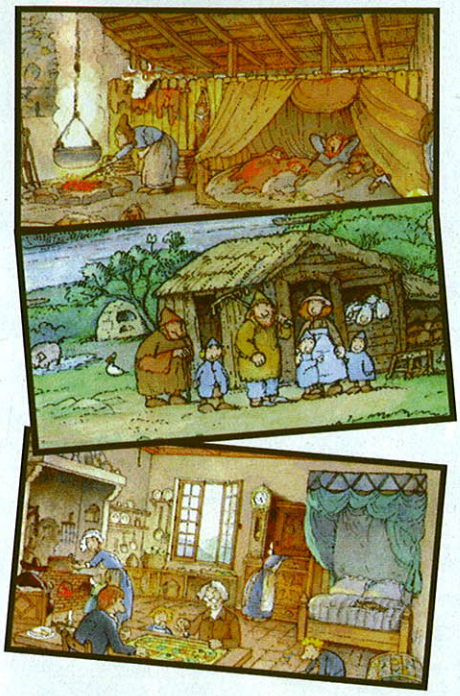
La Machine à remonter le temps
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Editeur : Bayard Presse.
Distributeur : Découvertes Multimédia.
Prix : environ 250 F TTC.

PC MAC

La Machine à remonter le temps

Retour vers le futur

Adapté de l'Histoire des hommes et de l'Histoire de la maison, deux titres qui sont parus sur CD-I et tirés des dossiers de la revue *Astrapi*, la Machine à remonter le temps entraîne les plus jeunes, dès l'âge de sept ans, dans une leçon d'histoire interactive à travers les découvertes et les événements de tous les temps.



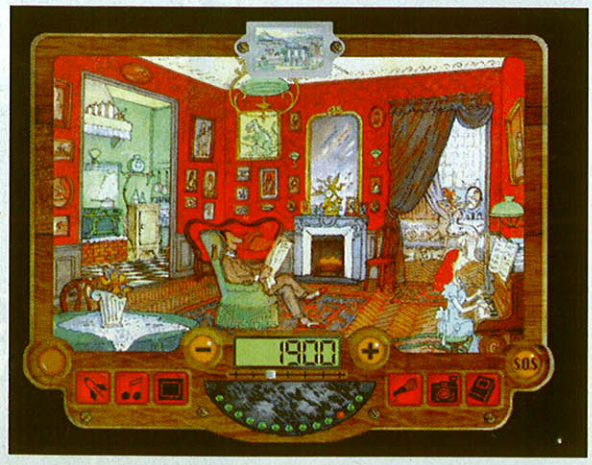
PASSER AUX COMMANDES de cette machine à remonter le temps, c'est traverser les «tranches de vie» de treize époques différentes, de l'an moins 20000 de la Préhistoire aux années 50, par le biais de tableaux que l'on fait défiler de siècle en siècle et sur lesquels on peut cliquer.

Derrière ces portraits de famille se cachent les styles de vie de l'époque : l'habitat, les tenues vestimentaires, les moyens de communication, les modes de transport..., à comparer avec ceux d'un autre temps en crapahutant à travers les siècles. Ainsi, l'enfant pourra traverser les salles à manger de toutes les époques et découvrir l'histoire par l'intermédiaire des objets.

En pénétrant dans l'intérieur d'une maison des années 50, on pourra écouter, en deux mots, l'histoire de la radio et s'intéresser à celle de la communication, du cinéma parlant des années 30 au messager à pied de l'An 1, en passant par l'imprimerie en 1580, la première boîte aux lettres en 1794 et l'apparition du premier timbre-poste, en 1860.

Simple et vivant, ce CD-Rom animé se voit surtout enrichi d'un journal télévisé «contemporain» avec, pour présentateur, un Bernard Haller alerte qui brosse, en quelques mots, un tableau synthétique et dynamique des principaux événements de l'époque. Actualités étoffées d'une page scientifique assurée par Jérôme Bonaldi, qui lève le voile sur les grandes découvertes du moment.

De son voyage à travers les siècles, l'enfant pourra ramener son propre reportage, grâce à l'appareil photo, et conserver ses images dans un album. Avant de tester ses connaissances avec les trois jeux disponibles (un jeu de costumes, un jeu d'erreur, et un jeu de détective), qui font surtout appel à ses qualités d'observation. Une manière de se cultiver en se distrayant !



Configuration minimale

- PC 486, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, carte son, affichage SVGA 256 couleurs.
- Mac 68030/33 MHz, 8 Mo de mémoire, affichage 256 couleurs, carte son.

Installation

Sur Macintosh, insérer le CD-Rom dans le lecteur, cliquer sur la première icône MRT et choisir entre l'icône MRT 4 ou 8 mégaoctets, selon votre configuration. Sur PC, à partir de Windows 95, cliquer sur D, puis sur Setup, Installer, et enfin sur l'icône MRT pour lancer la machine.

/ Florence Serpette

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Entreprise ou particulier

ACHETEZ JUSQU'A -40% VOTRE MICRO-ORDINATEUR

REDUC MICRO
Vous propose les marques suivantes :

IBM, COMPAQ, HEWLETT & PACKARD, OLIVETTI, ZENITH, SIEMENS NIXDORF, DIGITAL, APPLE, ...

Vous trouverez :
Des configurations complètes de 1 990 F à 20 000 F
Des portables de 2 990 F à 15 000 F
Des imprimantes laser de 1 990 F à 10 000 F
Des pièces détachées de marques à partir de 500 F

3617 REDUC MICRO vous permet de retrouver en permanence l'ensemble des offres des principaux brokers. Ainsi vous pouvez acheter aux brokers directement par minitel du matériel informatique de grandes marques à prix cassés. Les brokers achètent aux grandes marques le matériel faisant l'objet de déstockage et le commercialisent ainsi à moindre prix.

Excelsior informatique 5,57 F TTC/Mn

Sur 3617 REDUC-MICRO, les meilleurs brokers vous proposent micros, portables, imprimantes à des prix jamais vus ! Jusqu'à -40%
Vous recevrez chez vous votre matériel accompagné de sa garantie

3617 REDUC MICRO

IMAGE | MUSIQUE ET SON | LANGAGE | ARTS DU SPECTACLE | MULTIMÉDIA

VILLE DE TOULOUSE

F.A.U.S.T 96
MET EN SCÈNE

LE MULTIMÉDIA

Art et culture, éducation-formation, sciences humaines sciences et techniques, jeux, tourisme, sports et loisirs, vie dans la cité...

LA CITÉ INTERNET

10 Rendez-vous avec 10 sites internationaux
Des ateliers thématiques • Un espace-entreprises
Musées, galeries d'art, bibliothèques, laboratoires, cités des sciences, universités-écoles, entreprises, collectivités...

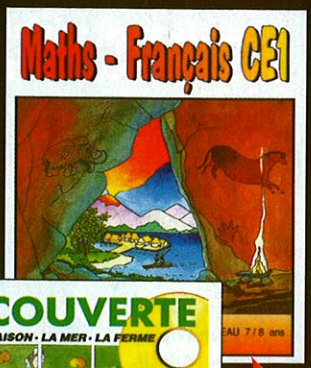
18 au 22 OCTOBRE 1996
TOULOUSE • PARC DES EXPOSITIONS

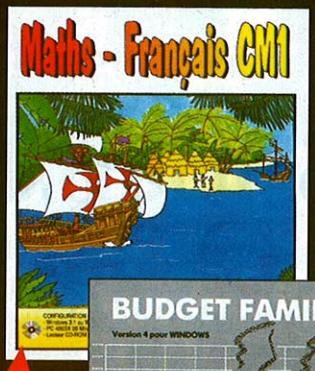
RENSEIGNEMENTS ET DOCUMENTATION SUR SIMPLE DEMANDE
FAUST • 34, RUE PARGAMINIÈRES • 31000 TOULOUSE
TÉL : 61 21 44 74 • FAX : 61 29 86 11 • e-mail : faust@cadrus.fr

SVM mai 96

Service lecteurs n° 12

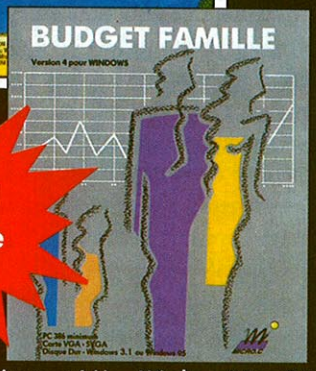
SUPER PROMO D'ÉTÉ





CD-ROM ~~299~~ 199F TTC
Disquettes 265F TTC
Budget-F ~~199~~ 99FTTC

Pour l'achat d'un éducatif Budget Famille Gratuit



Configuration minimum : 4 Mo - Windows 95 ou 3.1

MICRO-C 16, rue des Fossés - 35000 RENNES - Tél. 99 63 42 43 SVM M. 07/96

	CD / DQ	
	Port	25,00
	Total TTC	

Chez votre revendeur ou bon de commande avec règlement

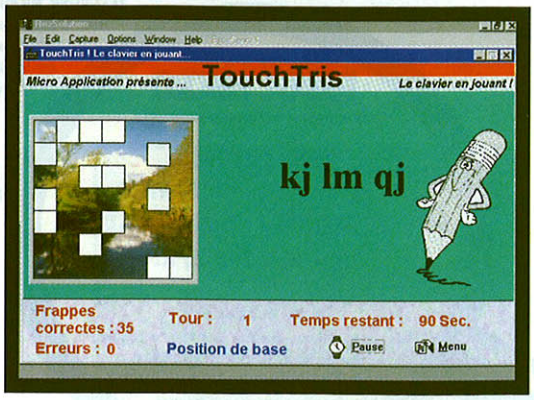
❑ Chèque ❑ Carte bancaire
Numéro ..... Date expiration : .....
Nom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....

Service lecteurs n° 13

Dactylogiciel
CD-Rom Windows.
Editeur et distributeur : Micro Application.
Prix : env. 100 F TTC.

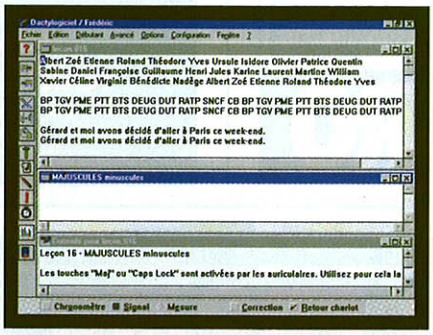
Dactylogiciel

Du bout des doigts



POUR MAÎTRISER l'outil informatique, il faut commencer par le début : maîtriser le clavier. Et il vaut mieux prendre de bonnes habitudes tout de suite, car l'art de la dactylographie ne s'improvise pas. Alors autant disposer d'une méthode d'apprentissage efficace. Le programme proposé par Micro Application offre une bonne initiation à la saisie.

Tout se passe sur l'écran, en direct et en vingt-sept leçons. On débute par la frappe de deux ou quatre touches qui tombent tout naturellement sous les doigts et, de touche en touche, on termine par acquérir une technique parfaite : passage en majuscules, ponctuation, clavier numérique, etc. Le tout avec recours à une évaluation permanente, sous forme de statistiques sur les fautes, ou de graphiques pour apprécier les progrès effectués. Il est possible de paramétrer le logiciel, qui est accompagné de quelques conseils sur l'ergonomie, et d'un jeu sous forme d'un Tetris dont la réussite est liée à la qualité de la frappe. Un produit sérieux, à un prix très raisonnable.



Configuration minimale

- PC 486, 8 Mo mémoire, affichage 256 couleurs, carte son, souris.

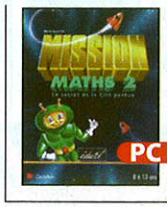
Installation

Sous Windows, l'installation est lancée en cliquant sur l'icône Install. L'installation complète du logiciel occupe environ 10 Mo sur le disque dur, mais on peut choisir l'installation personnalisée selon sa configuration et ses besoins. Dans ce cas, comptez 5 Mo minimum sur le disque dur.

/ Jacques Deconchat

Mission maths 2 : le secret de la cité perdue

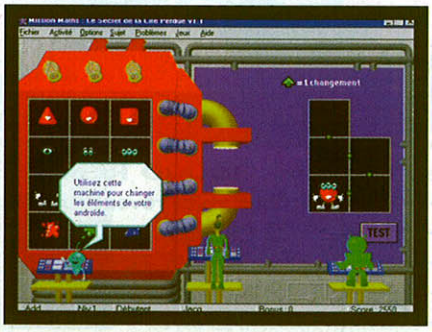
Des maths à la Indiana Jones !



Mission maths 2
CD-Rom Windows.
Editeur : Edutil.
Distributeur : Auba.
Prix : env. 350 F.

CELA FAIT BELLE LURETTE que les logiciels de maths tentent de faire oublier leur objectif en s'offrant les atours les plus ludiques possibles. Nous sommes ici dans un véritable scénario d'aventures spatiales, avec un « mathonaute » appelé Spot, un commandant dit Galactique et un malfaisant docteur Néga, qui, en détruisant le vaisseau, vous laisse à la merci des sinistres Négatrons. C'est à travers quatre activités, axées essentiellement sur le calcul et où il faut résoudre quelques problèmes assez élémentaires, que l'on pourra échapper aux Négatrons. S'il y a lieu, on peut également se débarrasser de ces gêneurs d'une façon qui ne relève plus du tout des mathématiques.

Doté de bons graphiques et bien sonorisé, le programme est conçu pour une utilisation individuelle, en dépit d'un système d'enregistrement (nom de l'élève et résultats) et d'un éditeur d'énoncés, qui permettent une adaptation à tel ou tel élève. Prévu pour les 8-13 ans, mais sans rapport avec les programmes scolaires, ce ludo-éducatif sans prétention permet de travailler sans trop s'en rendre compte sur les quatre opérations, les nombres relatifs, les équations, les nombres entiers, les nombres décimaux et les fractions.



Installation

Sous Windows, cliquez Installe, puis choisissez option CD-Rom (22 Ko sur le disque) ou option disque dur (11 Mo).

/ J.D.

Configuration minimale

- PC 486, 4 Mo de mémoire, carte son.

NOUVELLE FORMULE

SCIENCE & VIE JUNIOR

Parce que la curiosité est un très beau défaut

SCIENCE & VIE JUNIOR est le magazine de ceux qui veulent refaire le monde. Et pour encore mieux satisfaire leurs attentes, **SCIENCE & VIE JUNIOR** évolue. Trois grandes parties rythment le magazine. **"Découvertes"** est consacrée à l'actualité scientifique avec les problèmes liés à l'environnement et les grands choix technologiques. **"Planète"** offre aux lecteurs une balade dans l'époque avec des reportages sur des grands sujets de société. **"Explorations"** décortique des idées et des objets qui font bouger le monde. Dans chaque numéro des dossiers d'histoire et de science, la mise à plat d'un sport...
Mise en perspective, humour, rigueur, **SCIENCE & VIE JUNIOR** prouve que la curiosité est vraiment un très beau défaut.

COUREZ VITE L' ACHETER...

Pauly Mouse
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Editeur : CDWare International Corp.
PC MAC Distributeur : Computer 2000.
Prix : env. 300 F.

Pauly Mouse

La réserve interactive

Comment les loups se nourrissent-ils ? Les hippopotames peuvent-ils vivre sous l'eau ? Autant de questions auxquelles ce CD-Rom répond en deux mots, avec, en prime, des animations et des commentaires sonores teintés d'humour.

« *A QUOI SERVENT les rayures du zèbre ?* » Voilà une drôle de question que tous les enfants se posent. Réponse du zèbre : « *Elles me servent aussi bien de camouflage que de protection contre la chaleur. De loin, mes rayures blanches et noires me permettent de me confondre dans le paysage.* [...] *Les rayures noires absorbent la chaleur, tandis que les blanches la réfléchissent, ce qui, au total, maintient la température de mon corps en équilibre.* » Cent douze animaux, présentés dans neuf environnements différents, sont ainsi révélés aux petits curieux. En compagnie de Pauly Mouse, une rigolote petite souris globe-trotter qui parcourt la terre avec la machine à remonter le temps du professeur Souris-C, l'enfant pourra choisir l'une des neuf destinations (forêt équatoriale, savane africaine, désert, bord de mer, océan, pôle Sud et pôle Nord, Australie et Nouvelle-Zélande, village, forêt) pour partir au cœur d'une véritable réserve interactive. Il lui suffira de cliquer à volonté sur tous les animaux pour découvrir leurs secrets présentés sous forme de texte ou, pour les bouts de chou qui ne savent pas encore lire, sous forme de commentaires sonores différents selon l'animal.

Destiné aux 4-12 ans, ce CD-Rom ludo-éducatif propose une introduction vivante et originale au monde animal. Graphiquement, il est proche du dessin animé, quant aux commentaires, ils ont été enregistrés par de véritables acteurs spécialisés dans le doublage. Outre la réponse à une question insolite, la fiche de l'animal donne quelques renseignements sur sa classification, sa distribution géographique, son comportement et son habitat. Pour les plus petits, c'est un outil rigolo pour apprendre à reconnaître les animaux dans leur environnement. Pour les plus grands, Pauly Mouse est un livre interactif intéressant qui dresse un portrait insolite des animaux.

Configuration minimale

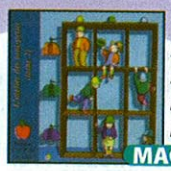
- PC 486, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, affichage 256 couleurs, carte son compatible Sound Blaster 16.
- Mac 68040, Système 7, 8 Mo de mémoire.

Installation

Sur Mac, cliquer sur l'icône Pauly Mouse. Sur PC, à partir de Windows 95, cliquer sur D, puis sur Setup. Installer QuickTime 2.03, si nécessaire. Pour lancer le programme, cliquer sur l'icône Pauly Mouse.

/ Florence Serpette

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique



L'Atelier des tout-petits (tome 2)
En français. CD-Rom Mac.
Editeur : Editions Club Pom Logiciels.
Distributeur : Fnac.
MAC Prix : env. 350 F TTC.

L'Atelier des tout-petits
Version benjamine

Fidèle à l'esprit du premier Atelier des tout-petits du Club Pom, ce second volet s'adresse cette fois-ci aux enfants des grandes sections de maternelle et de début de CP.

LES «GRANDS» des dernières sections de maternelle et des cours préparatoires n'auront plus à chiper à leur petit frère ou à leur petite sœur le CD-Rom l'Atelier.

Spécialement adapté aux 5-7 ans, ce second tome propose cette fois-ci un éventail d'activités (lecture, calcul, mémoire, logique…) si fourni que tous les copains de la classe y trouveront aussi leur compte. D'ailleurs, ces derniers auront peut-être la surprise de se reconnaître dans l'un des protagonistes de l'Atelier. Car, comme dans les Pasta Gums (série animée humoristique pour enfants) ou les Histoires du petit Nicolas, la classe virtuelle décrite par le titre est composée de différents personnages : un intellectuel à lunettes, un glouton, un fier-à-bras, une coquette, un clown, un petit bonhomme qui «fait tout le temps rigoler la maîtresse»…

Ce sont, au total, douze enfants qui vont proposer tour à tour des exercices concoctés avec le plus grand soin par des professionnels de l'éducation. Bruno, celui qui mange toujours, va demander que l'on compte tous les gâteaux qu'il a engloutis. Puis, sur sa lancée, qu'on l'aide à pointer sur l'écran le signe correspondant aux nombres prononcés par l'ordinateur.

Hélène, la plus jolie fille de l'école, invite à un jeu de Memory visuel, mais aussi à distinguer la droite de la gauche, le dessus du dessous… Nicolas, le grand timide, à remettre dans l'ordre des images comme le chewing-gum qui explose, le Chaperon rouge triomphant du grand méchant loup. Gilles, le plus vilain de la classe, à réaliser une quinzaine de puzzles. Jean-Charles, le premier de la classe, à reconstruire des phrases dont les mots ont été mélangés par l'ordinateur, puis à relier des points selon un ordre indiqué.

Emilie, la garçonne, à additionner, sans se tromper, les billes – ou les bonbons – qu'elle gagne systématiquement dans la cour de récréation. Sonia et Paméla, les jumelles, à exceller dans la technique du tableau à double entrée. Sans oublier Stan, celui qui possède une baguette magique. A lui de proposer d'écrire sans faute les deux cent cinquante-cinq mots (!) que recèle potentiellement le programme…

Configuration minimale

- **Mac 68 040, 8 Mo de mémoire, affichage 256 couleurs.**

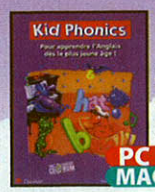
Toujours très agréablement illustré par Finzo et Raphaële Goineau, l'Atelier des tout-petits (tome 2) regroupe une vingtaine d'activités comprenant chacune différents niveaux de difficulté facilement paramétrables par un adulte, via le menu Options (propre à chaque activité). Ainsi, la dictée vocale peut être enrichie par de nouveaux mots enregistrés, des puzzles édités à partir de créations personnelles sauvegardées au format Pict, etc. Le menu Options permet aussi de paramétrer la souris pour que l'enfant n'ait plus à tenir enfoncé le bouton lorsqu'il déplace un élément dans l'image. Enfin, le titre autorise l'impression de n'importe quelle page. Constamment sollicité par des activités diverses et de plus en plus difficiles, l'enfant acquiert ainsi, sans s'en douter, les principales notions du cycle des apprentissages fondamentaux.

Installation

Disponible sur Macintosh, il suffit de double-cliquer sur l'icône L'Atelier des tout-petits pour lancer le programme, et sur l'icône Manuel d'utilisation, si l'on désire imprimer le manuel.

/ Annik Hémery

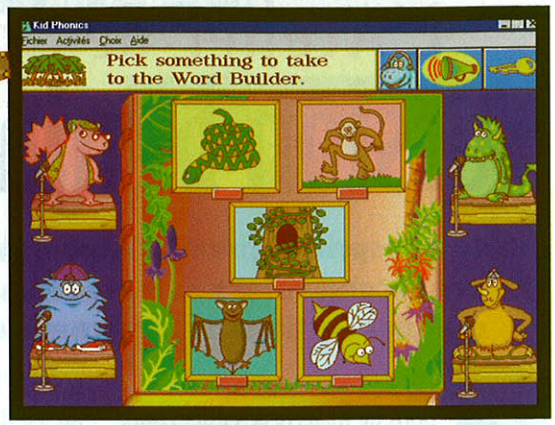
- *Richesse du contenu*
- *Interface*
- *Réalisation technique*
- *Réalisation artistique*



Kid Phonics
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Editeur et distributeur : Editions Profil.
Prix : environ 320 F TTC.

PC MAC

Kid Phonics
O Yeeeaaah !



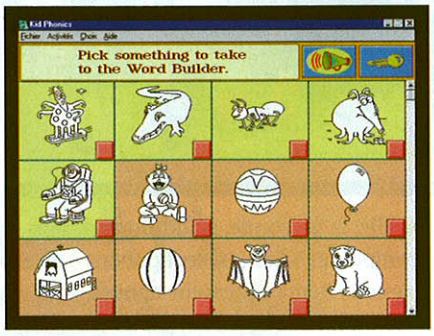
Il n'est jamais trop tôt pour se familiariser avec une langue étrangère. Voici Kid Phonics, qui s'adresse aux enfants à partir de 4 ans. Au menu : la prononciation et le vocabulaire de la langue anglaise. Avec toute une bande de chanteurs en guise de profs...

NOS PETITS ont l'habitude d'entendre ici ou là des chansons anglo-saxonnes et, avec Kid Phonics, ils ne seront pas perdus. Dès le menu principal, ils peuvent cliquer sur des drôles de monstres, les Busters, pour les écouter pousser la chansonnette en anglais. En bas de l'écran, le texte des chansons défile, comme au karaoké. Outre ce divertissement, deux jeux gradués chacun de trois niveaux de difficulté sont proposés.

Avec le Sound Buster Game, on écoute un son, une chanson. Ensuite, il faut retrouver le son, la rime, la chanson, ou encore chercher l'erreur parmi un échantillon qui offre quatre possibilités. Une fois l'exercice réussi, l'enfant accède à une nouvelle activité. Il choisi une image (singe, serpent...) et voit alors apparaître le début ou la fin du mot anglais qui lui correspond. A lui de le compléter. Il peut aussi colorier l'image, créer une phrase à partir du mot et imprimer son travail.

Avec World Builder, l'enfant choisit également une image et doit aussi reconstruire le mot anglais correspondant. Mais, cette fois, il doit effectuer l'assemblage lettre par lettre et/ou syllabe par syllabe, en écoutant particulièrement les sons produits. Tous les «a» ne se prononcent pas de la même manière... Le principe de linéarité choisi (il faut faire un premier exercice pour en atteindre un second) risque d'être plus facilement adopté par les grands que par les petits. En revanche, en voyant les gentils monstres, les 11-12 ans risquent de vous faire remarquer qu'ils ne sont plus au jardin d'enfants.

Ces réserves mises à part, Kid Phonics peut compléter avec bonheur les premières leçons qu'un enfant reçoit à l'école. Les fonctions «s'enregistrer» et «se réécouter» n'ont pas été prévues. Et il y a des chances que l'enfant se mette spontanément à répéter ce qu'il entend. Si ce n'est pas le cas, à vous de l'encourager. Ou au contraire de vous éloigner discrètement pour qu'il puisse babiller en *english* et en paix.



Petit truc

Dans le Sound Buster Game, pensez à cliquer sur l'icône représentant un livre, en haut à droite, pour changer de question. Dans le jeu World Builder, la bibliothèque de mots semble réduite à douze mots. Erreur ! Un ascenseur filiforme permet d'atteindre d'autres mots, beaucoup plus nombreux. Vous pouvez aussi vous déplacer dans la bibliothèque en tapant au clavier la première lettre du mot souhaité.

Installation

Kid Phonics s'exécute sur le CD-Rom. Ce programme ne peut être lancé à partir du disque dur. Sur Mac, double-cliquer sur l'icône Kid Phonics. Sous Windows 95, choisir Exécuter dans le menu démarrer et entrer D:/installe (si D correspond à votre lecteur de CD-Rom). Ensuite, suivre les instructions. Le programme d'installation crée un dossier nommé Kid Phonics et vous propose de commencer par lire le fichier Lisez-moi, qui contient des informations sur certaines caractéristiques techniques. Sous Windows 3.1, double-cliquer sur l'icône Kid Phonics dans le Gestionnaire de programmes.

/ Claire Charpy

Configuration minimale

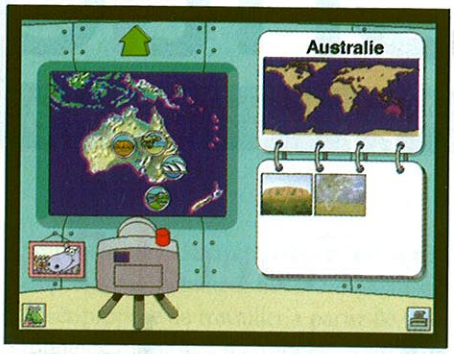
- PC 486, Windows 3.1 ou 95, 4 Mo de mémoire, affichage SVGA 256 couleurs. Carte son compatible Windows qui permet la lecture en mode asynchrone. Imprimante recommandée.
- Mac, Système 7, affichage 256 couleurs, 4 Mo de mémoire avec 2,2 Mo libres. Imprimante recommandée.

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Lisa, la maison du temps et de l'espace
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Editeur et distributeur : Iona Software.
Prix : env. 250 F TTC.

Lisa, la maison du temps...

Notions d'orientations

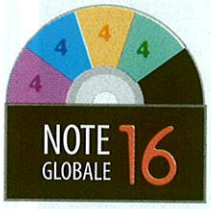


Configuration minimale

- **PC 486, Windows 3.1 ou 95, 4 Mo de mémoire, SVGA 640 x 480, carte son Sound Blaster.**
- **Mac 68040 , Système 7.01, 4 Mo de mémoire.**

EN MATIÈRE D'ÉVEIL des petits, l'éditeur Iona n'est pas un débutant. Lisa, la maison du temps et de l'espace fait suite à Millie, la maison des maths ; Sammy, la maison des sciences, et Bailey's Book House (familiarisation avec l'anglais). Des titres éducatifs appréciés jusque dans les écoles, quand celles-ci ont la chance d'être équipées d'ordinateurs multimédias.

Avec Lisa, qui s'adresse aux 3-8 ans, l'enfant a cinq activités à sa disposition. Il peut explorer librement chacune d'elles, ou y faire un jeu. Objectif Terre est une des activités les plus abouties. Elle permet de voir les continents en faisant tourner un globe sur lui-même et en zoomant sur la zone souhaitée. Dans Le bac à sable, il s'agit de construire un paysage à partir de différents éléments : rivière, ville, route, montagne... Une autre activité permet de se familiariser avec les points cardinaux et les directions, en guidant une fourmi qui veut croquer des bonbons. Voilà pour l'espace.



Pour acquérir la notion du temps, les enfants peuvent apprendre à lire l'heure sur un cadran classique comme sur un affichage digital. Ainsi, ils font avancer ou reculer un petit film animé en agissant sur un tableau de commande où les données vont des secondes jusqu'aux mois. L'humour n'est pas absent. Les concepteurs ont pensé à en mettre un poil, qui tombe toujours pile : l'hippopotame Hippolyte joue les pots de colle devant l'objectif d'un appareil photo, la fourmi change de couleur en mangeant ses bonbons... Cela vaut la peine de garder un peu d'espace pour cette « maison », sur votre ordinateur. On n'y voit pas le temps passer !

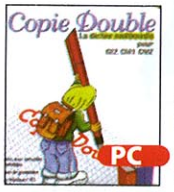
Installation

Sous Windows 3.1, choisissez Exécuter dans le menu fichier du Gestionnaire de programmes et tapez d:/setup (si d correspond à votre lecteur de CD-Rom). Puis suivez les instructions. Sous Windows 95, si la lecture automatique n'est pas activée, cliquez sur Démarrer, sélectionnez Exécuter et tapez ensuite d:/setup.

/ Claire Charpy

Copie double

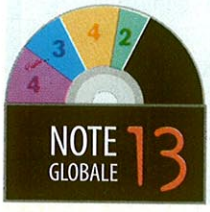
Le jeu de la dictée



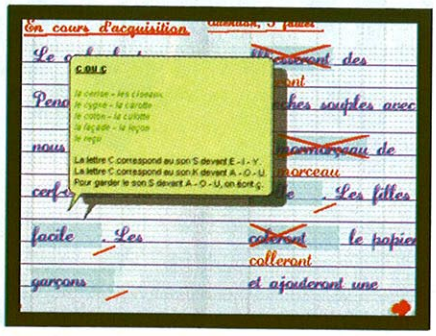
Copie double
En français. CD-Rom Windows.
Editeur et distributeur : Goto.
Prix : env. 200 F TTC.

LES DICTÉES SONT RAREMENT le genre préféré des petits écoliers. Mais Copie double, quoique relativement austère, peut constituer une façon de rendre l'exercice plus ludique. Ce sont au total trente textes, répartis également entre les niveaux CE2, CM1 et CM2. Chaque dictée renvoie à deux ou trois règles de grammaire que l'enfant peut réviser avant et après l'exercice.

Dans la pratique, un texte à trous est affiché à l'écran et une voix *off* lit tout d'abord ce texte dans son intégralité, puis le relit phrase par phrase, afin que l'enfant remplisse les espaces blancs. Pour demander la correction, il suffit de cliquer sur l'icône Livre de correction : les fautes sont entourées de rouge. A ce stade, il est encore possible de rectifier ses erreurs. Ensuite, à l'appel de la correction définitive les fautes sont barrées et le mot correct est inscrit en dessous. Appréciation et date restent en mémoire sur le sommaire (En cours d'acquisition le 28 juin).



Copie double est bien conçu, hormis les bulles d'aide, qui exigent une trop grande précision dans le positionnement de la souris.



Ce logiciel a le mérite de pouvoir suivre le travail de toute une classe, chaque enfant pouvant créer un cahier à son nom. Une version gratuite, limitée à une utilisation de soixante jours peut être commandée sur le 36 17 SOFT. Goto édite aussi Tempora, le conjugueur *[sic]* de tous les verbes à tous les temps.

Installation

Sous Windows 95, ce logiciel bénéficie de la fonction Autorun, mais cette fonction n'a pas pu être activée lors de notre test. Si cela vous arrive, vous pouvez effectuer l'installation à partir de Dictée.exe.

/ C. C.

Configuration minimale

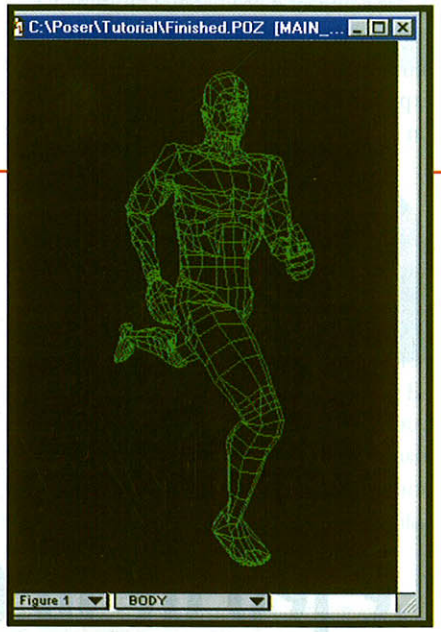
- **PC Windows 3.1 ou 95, 4 Mo de mémoire, 1 Mo sur le disque dur. Carte son.**

Fractal Design Poser

Prenez la pose !

Fractal Design Poser
Version américaine. Trois disquettes Windows. (Version Mac disponible).
Editeur Fractal Design. Distributeur : Apacabar.
Prix : env. 1 200 F TTC.
Offre de lancement : env. 950 F TTC

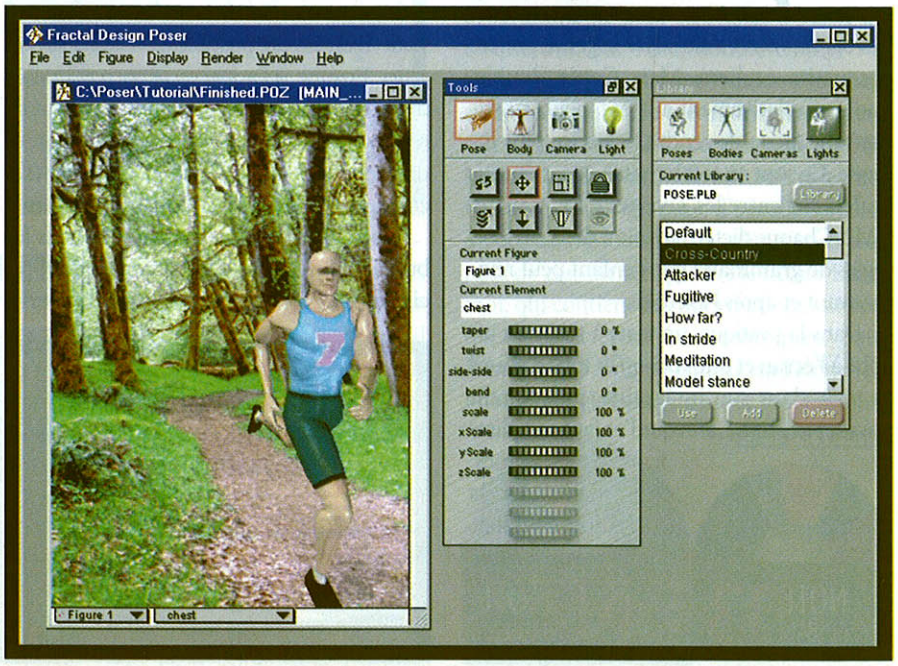
Les géniaux créateurs de *Toy Story* eux-mêmes ne s'y sont que modérément frottés : malgré les progrès de l'image de synthèse, le corps humain reste l'objet le plus complexe à faire vivre sur un écran d'ordinateur. Tel est malgré tout le pari de Poser, exclusivement destiné à la création de modèles humains.

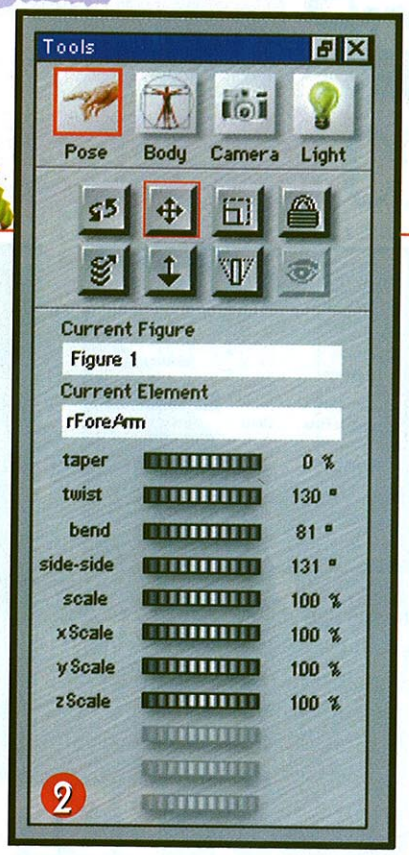


AU CINÉMA comme dans la publicité, qu'il s'agisse de dinosaures inquiétants ou de jouets malicieux, notre vocabulaire visuel se trouve considérablement enrichi des apports de l'image de synthèse. Plus rien ne semble impossible aux créateurs de ces nouveaux mondes : paysages oniriques, animaux fabuleux, objets impossibles... Plus rien, à un détail près : n'avez-vous pas remarqué à quel point ces mondes paraissent souvent vides de toute forme humaine ? C'est que les magiciens de l'image de synthèse se heurtent là à la pire des difficultés : le corps humain est à la fois d'une incroyable complexité géométrique et doté d'une colossale richesse d'expression. Ce qui fait de l'approche réaliste de tels modèles une gageure. Si les grands professionnels du genre ont tant de peine à y parvenir, malgré leurs logiciels hypersophistiqués et leurs ordinateurs ultrapuissants, que peut-on espérer obtenir sur nos micro-ordinateurs ?

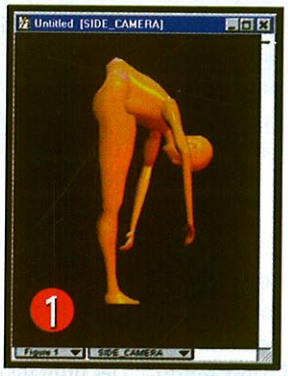
Très franchement, pas grand-chose de convaincant avec les modeleurs 3D classiques. Mais considérablement plus que ce « pas grand-chose » avec Poser, un modeleur très astucieux conçu par la société Fractal Design (à qui l'on doit les logiciels de dessin Painter et Dabbler).

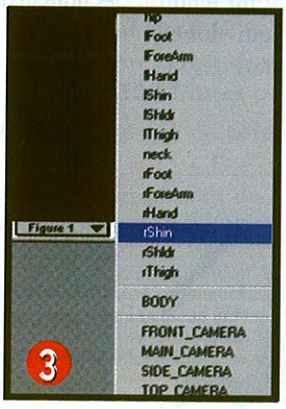
En réalité, Poser ne sait faire que peu de choses : modeler des corps humains, c'est-à-dire en définir la forme et la gestuelle, leur appliquer une ou plusieurs matières, afin de les « habiller », et les intégrer à une image de fond importée, dans le but de composer une scène





quelque peu réaliste. C'est peu et en même temps beaucoup : ces capacités font en effet défaut aux modeleurs traditionnels, qui auront donc tout avantage à être épaulés par Poser pour intégrer une présence humaine à leurs mondes inhabités. Le logiciel sait en effet exporter ses personnages, sous la forme de modèles 3D, vers d'autres modeleurs capables de relire les fichiers DXF ou Rib, ou sous la forme d'images 2D, vers les logiciels de dessin acceptant les formats BMP ou Tif.





Le principe

D'emblée, Poser soulage l'utilisateur d'une tâche redoutable : le logiciel propose d'entrée de jeu un personnage en trois dimensions, composé classiquement d'un maillage de facettes triangulaires ou quadrilatérales. Ce personnage est lui-même défini par des sous-composants : la tête, le cou, la poitrine, l'abdomen, le bassin, et, pour chaque côté, le bras, l'avant-bras, la main, la cuisse, le mollet et le pied. Chacun de ces composants est lié de façon dynamique aux autres par la fameuse « cinématique inverse » des modeleurs 3D haut de gamme. Ainsi, lorsqu'on effectue à la souris un déplacement ou une torsion d'une main du personnage, le mouvement se répercute sur les autres parties du corps. Dès lors, par manipulations successives des différents éléments, peut-on faire adopter à notre personnage n'importe quelle position. Si le « n'importe quelle » vous fait peur, sachez qu'il est possible de fixer des contraintes à ces mouvements, afin de ne pas dépasser les limites du vraisemblable.

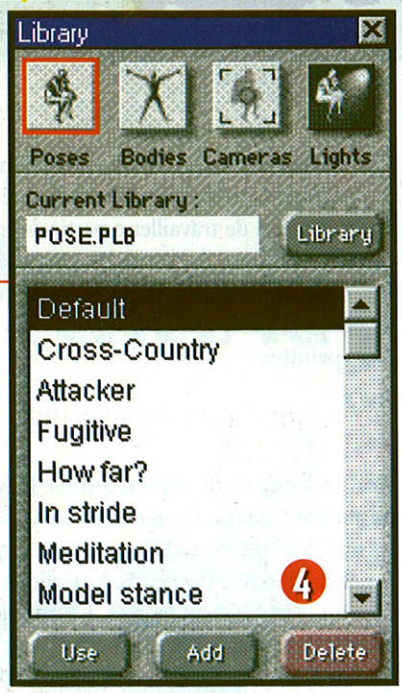
Dès que vous modifiez les composants, la fonction d'ancrage du menu Figure devient en effet très importante. Votre personnage possède un point fixe dans son monde virtuel 3D. Par défaut, l'ensemble Ventre-Poitrine forme le point d'ancrage. Si vous désirez faire pencher en avant le modèle, vous devez choisir l'un des deux pieds comme ancrage, sinon votre personnage donnera l'impression d'avoir le dos bloqué.

C'est aussi dans ce type de modification que l'on voit apparaître les limites de Poser en modélisation. Le nombre de composants définissant le tronc d'un personnage n'est pas assez important. En faisant pencher le personnage jusqu'à lui faire toucher le sol des mains, l'angle formé entre le torse, le ventre et le bassin est trop important et entraîne des arêtes très vives non rattrapables par le rendu de meilleure qualité ❶. Poser propose de travailler à partir de trois modèles de base : un modèle masculin, un modèle féminin et un mannequin de bois semblable à ceux qu'utilisent les artistes peintres.

Un accès aux fonctions très simple

Hormis les choix de départ, comme le type de modèle et deux ou trois paramètres, toutes les fonctions du logiciel sont accessibles par la palette flottante des outils ❷. Celle-ci est décomposée en deux parties. La première permet de sélectionner l'élément 3D sur lequel on désire intervenir : un composant particulier (par exemple, le bras gauche), le corps entier (les modifications agissant simultanément sur l'ensemble des composants), la caméra (qui permet de définir le point de vue de l'observateur) et les lumières (orientation et couleur de l'éclairage). La seconde partie donne accès aux outils correspondant au choix précédent. En mode Composant, on peut ainsi, grâce à des curseurs de rotation ou de translation, plier doucement un bras, écarter légèrement une jambe, faire pivoter précisément la tête. L'anatomie de chaque composant peut également être modifiée. Ainsi, à partir du modèle femme, il est très facile d'accentuer certaines proportions, pour, par exemple, la transformer en poupée Barbie : il suffit d'étoffer sa poitrine et d'affiner son ventre.

Pour faciliter le travail, la fenêtre de visualisation propose sur sa barre inférieure deux menus déroulants ❸. Le premier permet de sélectionner une figure, Poser permettant de créer des scènes avec différents personnages. Avec le second, on choisit directement le com-



posant sur lequel on souhaite intervenir. C'est une méthode de sélection plus précise et plus rapide qu'un clic de souris direct sur la fenêtre de travail, quand la scène est particulièrement complexe.

Enfin, une autre palette flottante propose une bibliothèque d'éléments dans laquelle on choisit des positions prédéterminées, des physionomies, des caméras et des lumières préparamétrées 4.

Ainsi, à partir des trois personnages de base, vous avez le loisir d'en créer une multitude : des gros, des maigres, des vieux, des bébés, des culturistes aux muscles hypertrophiés, des silhouettes graciles, etc. L'embonpoint comme la maigreur, l'âge, les proportions du corps font en effet l'objet de nombreux modèles prédéfinis qu'il suffit d'appliquer au personnage sur lequel on travaille pour le voir instantanément transformé 5.

Des rendus simples

N'attendez pas de Poser des rendus très sophistiqués, du type «lancé de rayons». La meilleure qualité que peut offrir le logiciel correspond à un rendu de type Phong, ce qui donne quand même des résultats très satisfaisants. Si vous pouvez ajouter des textures, l'aspect le plus intéressant tient dans les différents modes de rendu. En plus des rendus rapides et de type Phong normaux, Poser vous permet d'effectuer les mêmes avec une extériorisation prononcée des muscles. Le résultat est souvent très amusant, selon la position adoptée par le modèle 6.

Poser ne possède pas non plus de module d'animation. Le manuel vous propose une méthode pour créer chaque image, en exécuter le rendu, puis l'exporter dans un logiciel de dessin (par exemple Dabbler, du même éditeur) possédant un mode de dessin animé. Mais cette méthode semble un peu contraignante. En fait, Poser amuse avec ses possibilités d'intervention très rapides sur des modèles de personnages en 3D, mais il peut aussi se révéler un précieux outil pour ceux qui désirent apprendre le dessin. De même, les utilisateurs d'un logiciel d'image de synthèse plus sophistiqué pourront utiliser les modèles 3D de Poser en format DXF Faces pour obtenir des rendus plus sophistiqués ou pour animer les personnages créés.

Installation

Le logiciel est livré sur trois disquettes. L'installation s'effectue à partir la disquette 1 en lançant Setup.exe. En version complète, Poser occupe 13 Mo sur le disque, et 7 Mo si l'on accepte de se priver du tutorial et des fichiers d'exemples.

/ Pier Farrugia

Configuration minimale

- PC 486DX4/100, Windows 95, 8 Mo de mémoire, affichage 256 couleurs.

Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●

Profitez de notre offre fabuleuse pour vous abonner à SVM Multimédia

11 mensuels de SVM Multimédia
+ 11 CD-Rom Villagina
= 299 francs
seulement soit une réduction de 119 francs *

+

le téléphone GSM Motorola 7500
pour 1 franc

=

300 francs
les frais de dossier et de connexion vous sont offerts.**

Votre économie : 1108 francs TTC !

PHOTO NON CONTRACTUELLE

BULLETIN D'ABONNEMENT A SVM Multimédia

compléter et à renvoyer dans une enveloppe affranchie à SVM Multimédia - Service Abonnements - 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cédex 15

COCHEZ SVP LA FORMULE QUE VOUS CHOISISSEZ

☐ CALH **Je m'abonne pendant 1 an à SVM Multimédia pour 299 francs + 1 franc et je recevrai 11 mensuels + 11 CD-Rom + le téléphone portable GSM Motorola 7500, sans frais de dossier ni de connexion. Le tout pour une valeur de 1408 francs TTC.**
● **Je règle seulement 300 francs pour l'ensemble et j'économise au total 908 francs TTC.**

☐ CALB **Je ne souhaite pas recevoir ce téléphone GSM. Je m'abonne uniquement à SVM Multimédia, pour 1 an, soit 11 mensuels + 11 CD-Rom, pour 299 francs et je réalise une économie immédiate de 119 francs par rapport au prix de vente en kiosque des magazines (418 francs).**
● **Ci-joint mon réglement de 299 francs.**

* Prix de vente au numéro (418 francs)

** Les documents complets pour l'obtention de votre ligne SFR ou Itinéris (au choix) vous seront adressés sous réserve d'acceptation de votre dossier par la société A.L. Communication. Votre téléphone vous parviendra sous huitaine après l'accord donné par celle-ci. La souscription de votre abonnement au réseau SFR ou Itinéris porte sur une durée de 12 mois minimum à raison d'un règlement par prélèvement mensuel allant, selon la formule choisie, de 99 francs à 199 francs HT. Les frais de communication téléphonique sont à votre charge. La responsabilité d'Excelsior Informatique sur cette offre promotionnelle est contractuellement limitée à la fourniture de l'abonnement au magazine concerné.

Non cumulable avec un abonnement SFR ou Itinéris existant, cette offre proposée par SFR ou Itinéris est réservée pour un premier abonnement à SVM Multimédia, à la France métropolitaine et valable jusqu'au 30/08/1996 dans la limite des stocks disponibles.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

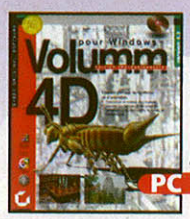
Code postal _____ Ville _____

● Le coût total de votre abonnement peut être affecté au budget formation ou frais généraux de votre entreprise.

● le règlement de l'une ou l'autre des formules est à libeller à EXCELSIOR INFORMATIQUE

RC Paris B 381 281 492

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autre société ou association. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

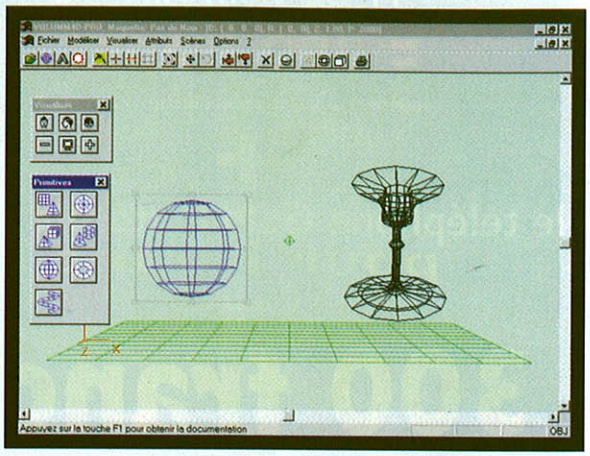


Volumm 4D
En français. CD-Rom Windows.
Editeur et distributeur : Sybex.
Prix : env. 990 F TTC pour l'édition professionnelle et 250 F TTC pour la version LT (fonctions de rendu et d'animation moins sophistiquées).

Volumm 4D

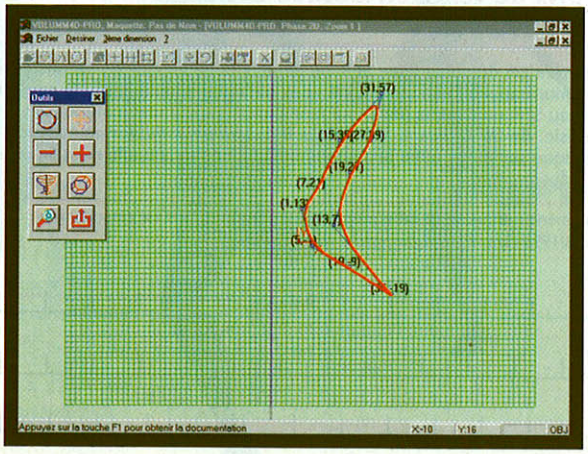
La 3D professionnelle pour tous

La création d'images de synthèse sur ordinateur suit une démarche très rigoureuse, souvent complexe. Certains logiciels cachent cette complexité sous des simplifications qui diminuent les capacités du logiciel. Avec Volumm 4D pas de surprises : malgré son petit prix, la puissance et la relative complexité sont présentes...



LE PROBLÈME DE BASE de tout logiciel de création 3D tient dans la représentation d'un espace virtuel en trois dimensions sur un plan n'en comportant que deux : votre écran. Pour la petite histoire, les règles utilisées aujourd'hui pour retranscrire une image en 3D sur un plan en 2D remontent à la Renaissance italienne. Si vous consultez un ouvrage sur l'Egypte des pharaons, la représentation des personnages et des édifices va vous sembler étrange... La méthode instaurée à la Renaissance est toujours d'actualité quel que soit le support, papier pour les architectes ou écran pour les infographistes. Cependant, lorsque sur votre écran vous tirez un point avec votre souris, qui ne se déplace qu'en X et en Y, il y a de fortes probabilités pour que vous retrouviez ce point avec une profondeur ne correspondant pas à l'effet recherché.

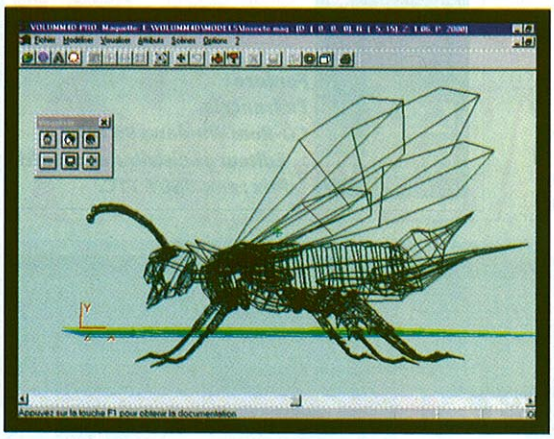
Pour simplifier le processus de création, certains logiciels ne vous laissent manipuler que des objets volumiques simples, comme des cubes ou des sphères, ou complexes, mais provenant d'une bibliothèque. Tant que votre scène n'est pas trop compliquée ou qu'elle ne nécessite pas trop de détails, l'assemblage de ces objets est suffisant. En revanche, si vous désirez une image de très bonne qualité, votre modélisation devra descendre au niveau de la manipulation des points en 3D. Avec Volumm 4D, cette recherche du détail est possible.

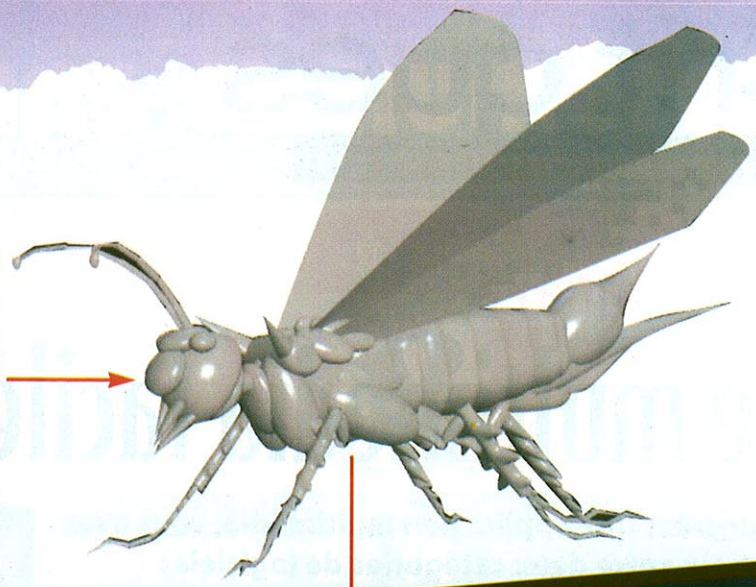


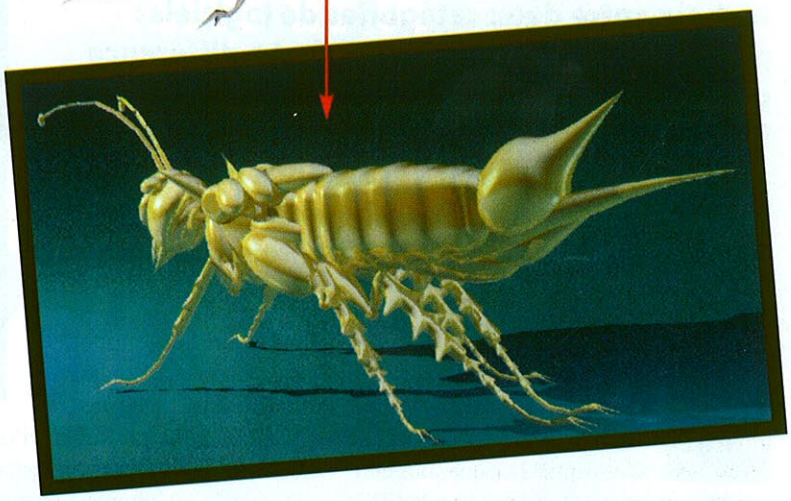
Les composantes de Volumm 4D

Ce logiciel est composé de trois modules principaux qui reprennent les trois étapes clés de la création d'une image de synthèse. Le Modeleur vous permet de créer, de modifier, ou de déplacer des objets 3D. Le Rendereur effectue le calcul des images de synthèse. Puis vous lisez vos animations calculées dans les deux précédents modules avec le Player. Cette démarche était jusqu'alors en vigueur sur tous les logiciels d'images de synthèse, mais les dernières moutures de logiciels comme 3D Studio Max ou Ray Dream Studio intègrent tous ces modules dans la même interface, accélérant, ainsi, le processus de création. Dans le Modeleur, vous pouvez créer vos objets avec les deux techniques classiques de l'image de synthèse : par rotation ou par composition d'éléments primaires. Ainsi, pour créer une bouteille, vous passez en mode 2D, vous créez une demi-coupe de la bouteille et vous demandez à Volumm 4D de calculer la bouteille en appliquant une rotation de 360 degrés sur un axe médian. Pour réaliser une carafe, le principe est le même, sauf que vous avez certainement remarqué qu'une carafe possède un bec verseur. Aussi, une fois le calcul de la rotation effectué, vous devrez zoomer et tirer des points ou des lignes pour constituer le bec.

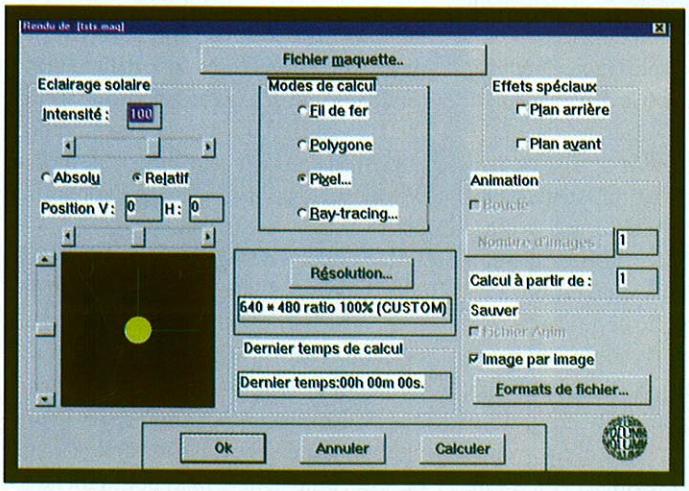
La création par primitives passe par une palette flottante en proposant sept types, comme la sphère, le cylindre, le tore ou l'hélicoïde. Une fois créée, la manipulation de votre primitive s'effectue comme avec les autres objets : en agissant sur les points ou les lignes. Vous ne pouvez pas grouper ou agir sur les objets avec des opérateurs booléens. De même, Volumm 4D ne gère pas la hiérarchie d'objets. Ainsi, la main d'un personnage ne peut pas être liée à un avant-bras, ni l'avant-bras au bras, et ainsi de suite. Cette hiérarchie n'étant pas gérée, Volumm 4D ne possède pas non plus la cinématique inverse, qui permet de définir des contraintes entre deux objets liés.







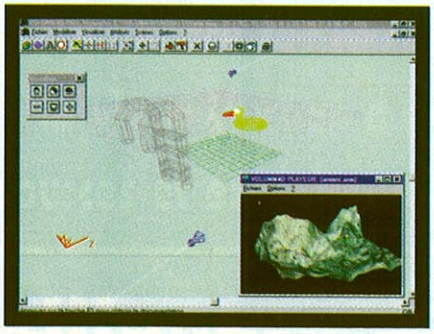
Le rendu d'une image se lance soit à partir d'un menu du Modeleur, soit en lançant directement le Rendereur. Pas de fioritures non plus dans ce module. Vous avez accès à tous les types de rendus, jusqu'au lancé de rayons, et à tous ses paramètres. Malgré tout, un plongeon dans la documentation sera nécessaire avant de trouver les valeurs offrant une excellente qualité de rendu. En outre, si Volumm 4D fonctionne sous Windows 95 ou Windows NT, il n'est pas optimisé pour



ces environnements 32 bits. Concrètement, le calcul d'un rendu complexe en 16 bits n'est pas très rapide au regard de certains concurrents. Enfin, une animation sera créée en fixant dans le Modeleur les images clés avec, par exemple, une modification de la position de la caméra, puis en précisant dans le Rendereur le nombre d'images désirées entre deux scènes clés.

Un produit pédagogique

Volumm 4D est un produit dont la conception est ancienne, avec les avantages et les inconvénients inhérents à ce type de logiciel. Il fonctionne bien et sans bogues apparentes, et ses évolutions successives ont apporté nombre de fonctions sophistiquées. Toutefois, son ergonomie n'a pas été revue et correspond à celle en vigueur dans les logiciels d'images de synthèse d'il y a trois ou quatre ans. Cette ergonomie peut être un avantage pour ceux qui connaissent déjà les bases de la 3D ou pour ceux qui veulent en apprendre les véritables principes. Les premiers seront quand même un peu gênés par les calculs tout de même lents du Rendereur, alors que les seconds auront à leur disposition un produit qui ne cache rien de la création 3D. Or, quelle que soit la sophistication de l'interface des logiciels 3D, leur moteur interne est toujours le même, et faire ses premières armes avec Volumm 4D est pédagogiquement très bon.



Configuration minimale

- PC 486 DX4/100, 16 Mo de mémoire, écran 256 couleurs.

Installation

Le logiciel est livré sur CD-Rom et s'installe à partir de celui-ci. En prenant l'installation standard, Volumm 4D occupe 8 Mo sur le disque.

/ Pier Farrugia

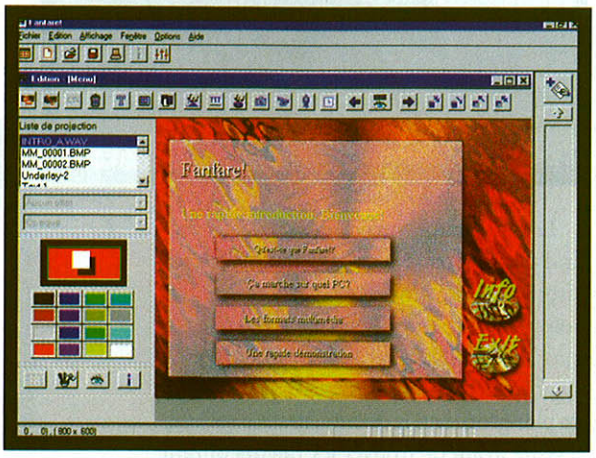
Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●

Fanfare !

Le multimédia facile

Fanfare !
En français.
CD-Rom Windows 95 et NT.
Editeur et distributeur : SoftKey.
Prix : env. 350 F TTC.

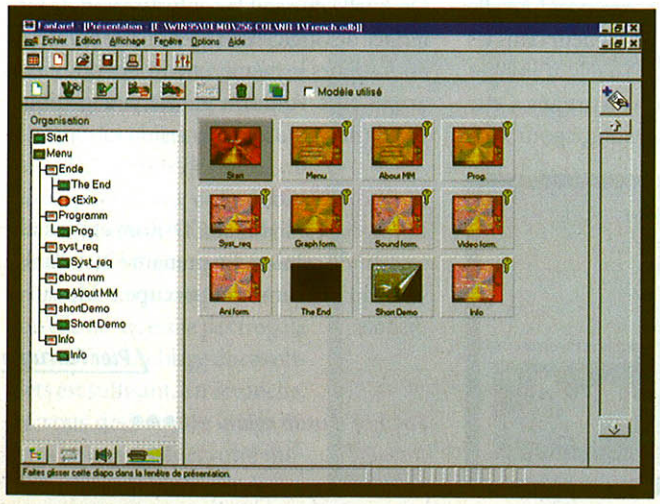
Pour créer une application multimédia, vous avez le choix entre deux catégories de logiciels : professionnelle ou grand public. La différence de prix, de 10 000 francs à quelques centaines de francs, se justifie par un constat très simple : les premiers fonctionnent, les seconds pas toujours ! Fanfare inaugure une troisième catégorie : la création multimédia à 350 F qui fonctionne...



LA RÉCEPTION DU LOGICIEL, un premier doute vous assaille : un produit intitulé Fanfare ! manipule à coup sûr des fichiers son. Que nenni ! Lorsque vous décidez de vous pencher plus à fond sur ce CD, le surnom de Fanfare ! apparaît : Studio Multimédia. A ce moment, un second doute vous étreint : encore un logiciel grand public intégrant et organisant les événements multimédias de Windows plutôt mal que bien ! Prenant vote courage à deux mains, vous décidez d'installer le logiciel et de visionner les démonstrations livrées : une lueur d'intérêt vient atténuer vos inquiétudes. Continuant sur votre lancée, vous décidez de créer votre première démonstration Fanfare ! en mêlant pour cela des éléments multimédias plus complexes : cela marche encore !

Fanfare ! est composé de deux modules, le Studio multimédia dans lequel vous créez les applications et le RuntimePlayer, pour rejouer les applications compilées. Le terme «compilé» est comme à l'habitude un peu usurpé : la compilation est essentiellement un compactage des données susceptible de les rendre lisible un peu plus rapidement par le Player. Elle facilite aussi le déploiement de votre application sur d'autres ordinateurs.

La logique fonctionnelle de base de Fanfare ! ne déroutera pas les utilisateurs de logiciels de présentation assistée par ordinateur comme PowerPoint. En effet, le point de départ de toute application est une diapositive. La fenêtre principale de Fanfare ! est séparée en deux parties. A gauche, vous trouvez une liste hiérarchique avec tous les événements interactifs créés; à droite, de petites images montrant toutes les diapositives : c'est clair et simple d'emploi. Pour accéder au contenu d'une diapositive, il suffit de double-cliquer dessus. Vous allez maintenant inclure des images, du texte et des événements multimédia. Pour chacun de ces éléments, vous pouvez régler sa position, sa taille, son effet d'apparition ou sa transparence. Ces réglages et ces importations se passent dans une deuxième fenêtre aussi claire que la première. Vous pouvez à tout moment, que ce soit dans la fenêtre principale ou dans celle d'une diapositive, lancer l'application pour vérifier votre travail.



Configuration minimale

- PC 486DX 4/100, 16 Mo de mémoire, 256 couleurs.

Devant tant d'éloges, un gros bémol subsiste : la documentation est inexistante. Comprenant la description du produit, de son installation et de son utilisation, elle occupe en tout et pour tout dix-sept pages au format A5. Evidemment, pour compresser le prix, une bonne méthode consiste à limiter la taille de la documentation, mais pourquoi ne pas utiliser les immenses ressources de l'aide de Windows pour créer un véritable manuel interactif. Heureusement que l'ergonomie du logiciel est très claire et bien pensée...

Installation

A partir de l'unité du CD-Rom, cliquer sur le fichier Install. Prévoir 4,5 Mo sur le disque dur.

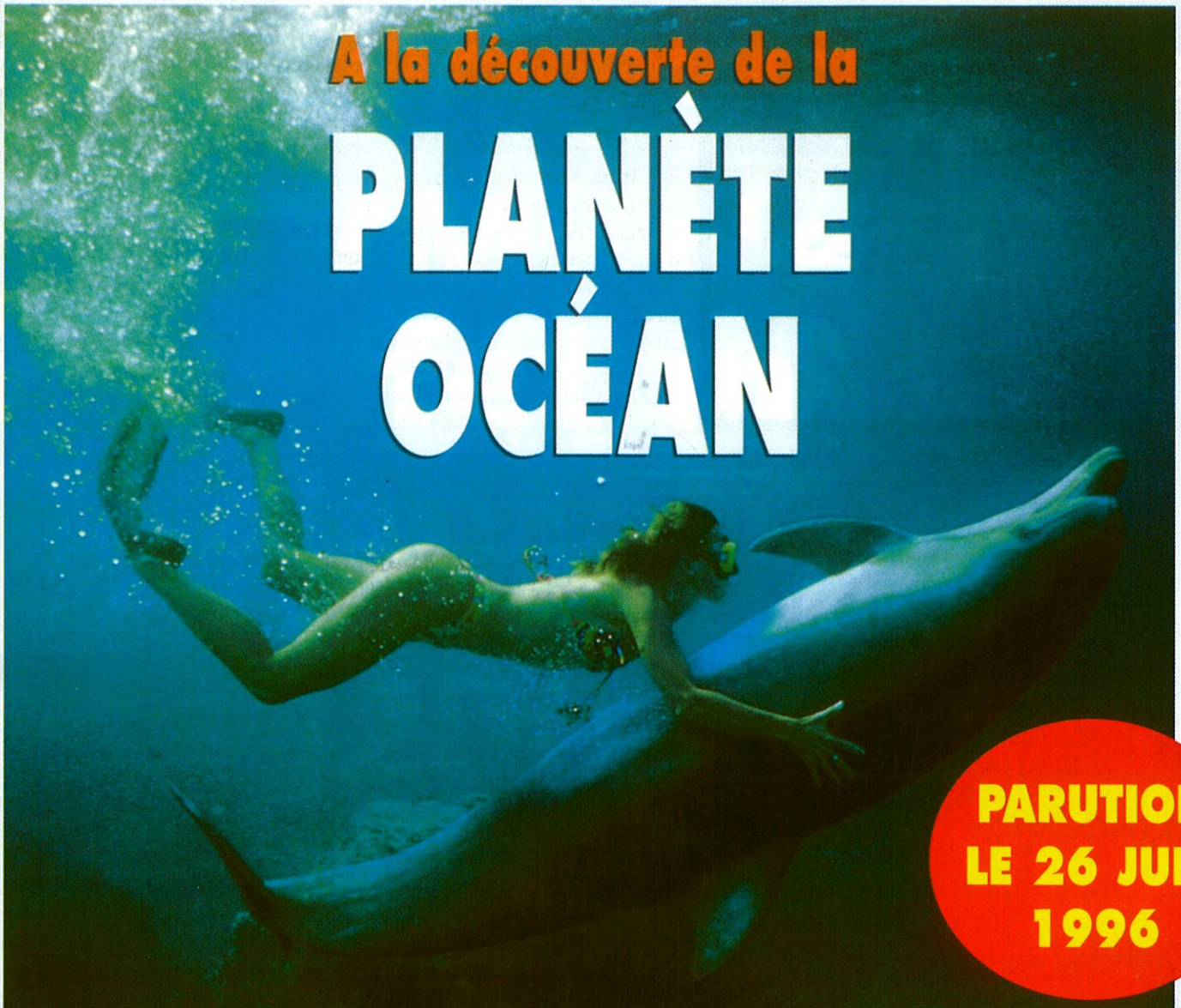
/ Pier Farrugia

Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●

Plongez dans ce numéro...

ÉDITION SPÉCIALE

SCIENCE & VIE



A la découverte de la

PLANÈTE OCÉAN

PARUTION LE 26 JUIN 1996

L'origine des océans • L'influence sur le climat • Vagues et marées
Les cycles de la vie • L'océan dans l'imaginaire
de l'homme • Ressources et exploitation • L'avenir des mers

Vivez en intelligence avec le monde

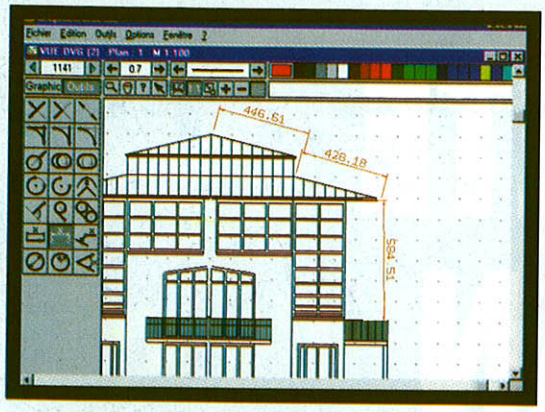
Graphic Works Lite
En français. Disquette pour Windows.
Editeur et distributeur : Micro application.
Prix : env. 100 F TTC.

Graphic Works Lite

Un trait si mince et léger

Configuration minimale
- PC 386, 4 Mo de mémoire.

GRAPHIC WORKS, le logiciel phare de Micro Application, est désormais disponible, pour un prix très raisonnable, en version Lite. Une bonne nouvelle pour les amateurs de dessin technique, les inconditionnels du dessin vectoriel de type Draw, qui pourront donner libre cours à leurs projets créatifs.



Revers de la médaille (et logique de la dénomination Lite), si le programme conserve pour l'essentiel l'interface et la structure de Graphic Works – en particulier les indispensables B-splines et les tracés de tangentes –, il s'agit toutefois d'une version très allégée : pas de macros (mais qui en a réellement l'usage ?) ; pas d'outils pour les dégradés ; une gestion des plans et des symboles plutôt réduite ; des palettes d'outils également délestées (pas de Bezier, pas d'outil de tracé à main levée, etc.). Si l'on peut travailler convenablement avec ce produit, qui conserve une totale compatibilité avec son prédécesseur, on regrettera toutefois que Micro Application n'ait pas jugé utile d'aller plus loin dans sa politique des petits prix en proposant la version complète (sans doute déjà bien amortie) pour un prix attractif !

Installation

On lance l'installation, sous Windows, en cliquant sur Install. Le programme est entièrement copié sur le disque dur (environ 1 Mo).

/ Jacques Deconchat

Facilité d'utilisation ●●●○○
Intérêt ●●●○○

Media Reader

La vue basse

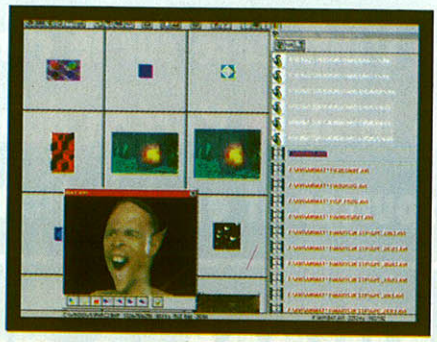
Media Reader
En français. CD-Rom et disquette Windows.
Editeur et distributeur : Sybex.
Prix : env. 100 F TTC.

Configuration minimale
- PC 386, 1 Mo de mémoire.

DU CÔTÉ DES PETITS UTILITAIRES peu onéreux et bien pratiques, Media Reader aurait pu occuper une des premières places. L'inscription au dos de la jaquette, alléchante, stipule que « Media Reader est un outil très complet qui propose non seulement de visualiser toutes vos images sous forme de vignettes et en plein écran [...], mais aussi de rechercher et écouter des fichiers son et de projeter des vidéos. » Un concurrent sérieux à Graphic Workshop, semblerait-il.

Le premier réflexe de l'utilisateur sera probablement de visualiser « toutes ces images » qui lui servent de fond d'écran. Or, s'il y en a trop, le programme plantera irrémédiablement et il faudra le relancer ! « Complet » ? Autre problème, si trop d'images de couleurs différentes sont affichées dans les vignettes, la majorité d'entre elles sera totalement brouillée ! Dommage, car les nombreuses options disponibles (nombre de vignettes par ligne, recherche manuelle ou automatique, enregistrement d'images sous un autre format...) sont bien pratiques. Mais Graphic Workshop le faisait déjà et de manière bien plus intuitive et complète ! Qui plus est, si l'on quitte le programme et que l'on désire y retourner par la suite, on est désagréablement surpris en constatant que la dernière sélection d'images n'est plus présente à l'écran. Ainsi, si vous stockez toujours vos graphiques au même endroit, il faudra indiquer de nouveau le chemin au programme après chaque lancement !

Reste deux ou trois options originales qui pourraient valoir à Média Reader, malgré ses bogues et ses graves insuffisances, quelques méga-octets de votre disque dur. Tout d'abord, il est possible de scanner allégrement à partir du programme... avec n'importe quel scanner compatible Twain. Et il reste la possibilité de lister tous les fichiers son et vidéo d'un répertoire (et de ses sous-répertoires). Un simple clic sur l'un des noms et le son ou la vidéo sont joués à l'écran. Alors, si vous n'avez rien d'autre, prenez toujours Media Reader !



Installation

A partir du CD-Rom ou de la disquette, activez le programme Setup et définissez le répertoire hôte. Le programme s'installera automatiquement.

/ Sébastien Lubrano

Facilité d'utilisation ●●●○○
Intérêt ●●●●○

+ de frisson
+ de sensation
+ D'ÉMOTION
+ de passion
+ d'effervescence

SVM, c'est + d'effet micro.

SVM, toute la vie de la **micro**

POUR MAC

SODAColor

La présentation rapide

SODAColor
RUNFAST
P.O. Box 11503
Columbia, SC 29 211. USA
Prix : environ 35 dollars (180 F)

LES PRÉSENTATIONS multimédias ne nécessitent pas forcément des applications gourmandes en ressources mémoire ou en espace disque. Certaines réalisations, telles les maquettes ou les présentations de produits, peuvent être réalisées grâce à des outils bon marché, rapides à mettre en œuvre et simples d'emploi.

SODAColor fait partie de ces logiciels dont la vocation première est de produire rapidement des présentations interactives son/image/vidéo. Un produit parfait pour tous ces petits projets à réaliser « pour la veille », parce qu'un rendez-vous s'est trouvé avancé.

Utilisant la technique des fichiers liés (opposée à celle des fichiers incorporés), il nécessite la présence au sein d'un même répertoire de l'exécutable et des différents fichiers (QuickTime pour la vidéo, Pict pour les images, Mod et Aiff pour les sons) appelés à figurer au sein de la présentation.

Deux barres d'outils permettent de moduler vos effets : la palette d'édition et le tableau de bord. La première donne accès aux fichiers vidéo, son et images ainsi qu'aux différents additifs *(plug-in)* fournis avec le programme, tandis que la seconde permet de basculer en mode édition, de configurer le lecteur de disque laser, ou tout simplement de passer à la page suivante. L'éditeur, Runfast, se tient à la disposition des passionnés du genre sur Internet (RunfastInc@AOL. com). **/ Azziz Khlat**

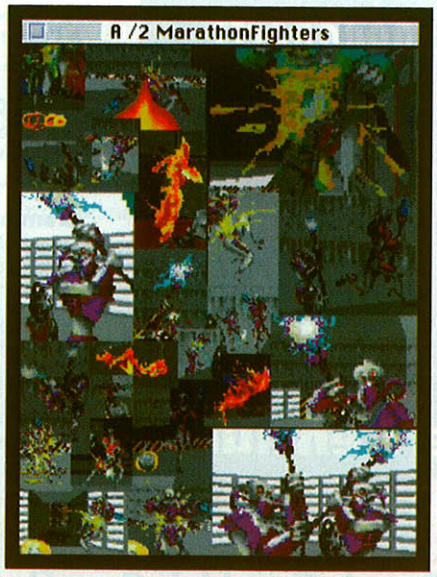
Sparkle 2.4.1

Le petit projecteur illustré

POUR MAC

VOICI UN PETIT LOGICIEL à ranger dans la trousse à outils de base de son Macintosh. Sparkle 2.4.1 fait peu, mais ce qu'il fait, il le fait bien. Ecrit au départ pour décoder les fichiers vidéo au format Mpeg, il se fera un plaisir, à l'occasion, d'afficher vos images Pict ou de jouer vos fichiers QuickTime dans tous les sens, de les « rembobiner » vers la fin ou le début, de les dérouler image par image, de les jouer en boucle du début à la fin (ou inversement), de les accélérer, de les ralentir, d'afficher ou d'effacer la barre de contrôle…

Sparkle fait partie de ces utilitaires tout terrain dont l'utilisateur courant se fera une joie de n'exploiter que les fonctions de base, laissant aux amateurs avancés ou aux professionnels le soin de tester à fond ses performances de haut de gamme. Et si un jour il vous prend envie de visualiser un fichier Mpeg pour le convertir au format QuickTime, ne vous gênez surtout pas, Sparkle sait aussi le faire. Le Système 7.5 est plus que recommandé, et l'auteur, qui compte ajouter la gestion du son dans une prochaine version, accepte les fichiers Mpeg ou QuickTime que vous voudrez bien lui faire parvenir en guise de remerciement.



/ A. K.

Sparkle 2.4.1
Maynard Handley
maynard@elwing.otago.ac.nz
Freeware

POUR PC

OmnImage Pro 32

L'usine à images

CE LOGICIEL de dessin et de retouche d'images sent bon l'air du large, avec sa lecture des formats graphiques les plus courants sur Internet, ses fonctions multimédias son et vidéo, et ses possibilités de décompression des fichiers.

Certes, on est loin de Paint Shop Pro en ce qui concerne la variété des formats gérés, à savoir Gif, BMP, Dib, RLE, PCX, TGA, JPG et Tif «seulement». Mais ce sont les plus utilisés actuellement, et OmnImage Pro 32 offre des réglages fins pour les formats Gif, Jpeg et Tif. Pour le reste, c'est le luxe : la lecture des fichiers son (Mid, Wav et MCI), des animations (Avi, MPG, MMM, Mov, Fli, FLC) et des diaporamas (Sli). Mais le logiciel ne s'arrête pas en si bon chemin : il propose également le décodage des fichiers aux formats UUE, UU1, O1, MSG, MME, et HQX, couramment utilisés sur Internet dans les groupes de discussion Usenet, plus particulièrement la branche «alt.binaries.pictures», qui est la banque d'images du réseau mondial.

Vous pourrez ensuite les combiner en de superbes diaporamas multimédias grâce à un gestionnaire intégré qui dispose de toute une batterie de fonctions : synchronisation des fichiers son, intégration des animations, effets de transition (direct, rapide, horizontal, vertical, vénitienne, en carrés, en boîtes, en dissolution, en mode aléatoire), etc. Des fonctions d'édition (pivot, réflexion, clarté, contraste, inversion et découpage, zoom) permettent de transformer les images, que vous pourrez compresser directement au format Zip, ou LZW pour les formats Gif et Tif, ou même transformer en écrans de veille pour Windows.

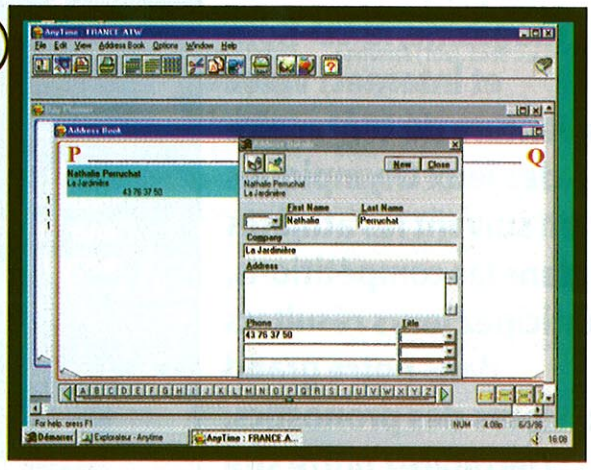
Joignant les capacités d'un éditeur graphique à celles d'un afficheur multimédia, cet utilitaire signé Hamrick Software vient tout droit du cyberespace, avec un petit goût d'usine à rêves. /A. K.

OmnImage Pro 32
Hamrick Software
http://www.hamrick.com/
register@hamrick.com
Prix : environ 40 dollars (210 F)

POUR PC

Anytime 3.0

Le maître du temps



CE LOGICIEL très complet appartient à une catégorie de produits très en vogue aujourd'hui : celle des «organiseurs». Ses fonctions principales vont de l'agenda au carnet d'adresses en passant par le planning graphique et le générateur d'états. L'agenda, qui se présente sous la forme d'un carnet à spirale, comporte sur la page de gauche la liste chronologique des événements prévus, tandis que sur la page de droite se trouve la To Do List («à faire»), avec des cases à cocher pour les actions à effectuer dans la journée sans horaire précis.

Le carnet d'adresses, quant à lui, est accessible sous la forme d'un calepin à index alphabétique. Des fonctions de tri et de recherche permettent de gérer ou de retrouver les données. Il est également possible d'imprimer directement une enveloppe ou de composer un numéro de téléphone si l'on dispose d'un modem. Différentes sorties d'états permettent d'imprimer tout ou partie des données, tandis qu'une fonction AutoSchedule autorise l'accès direct aux fonctions de planning à partir d'une fiche quelconque. Le générateur de vues synthétiques (Quick Glances) permet de produire des graphiques condensés résumant la semaine, le mois ou l'année.

Vous pourrez par la suite obtenir des sorties graphiques avec le générateur d'état intégré. C'est la fonction la plus sophistiquée du produit. Elle permet jusqu'à 100 sorties différentes pour une même base ! Il est aussi possible de rattacher un fichier externe (tel le planning de votre service ou d'un collègue), afin de le consulter en parallèle avec le vôtre. Petit raffinement : les jours fériés sont indiqués pour sept pays différents, dont la France. Il y a du pont dans l'air ! /A. K.

Anytime 3.0 for Windows
Individual software Inc.
Tél : (19 44) (01494) 44 77 07
Version complète d'évaluation – 30 jours
Prix : environ 40 livres (320 F)

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Atelier de Villagina,

vous trouverez les quatre *sharewares* pour PC et Mac critiqués ici.

Action

JO d'Atlanta

Vivez à l'heure

en direct et en

Illustration Olympic soccer

Une opération en deux temps, trois médias : le magazine, le CD-Rom et Internet ! Vivez l'aventure du centenaire des jeux Olympiques en suivant les athlètes dans les compétitions, anticipez leurs résultats dans notre grand concours des pronostics. Découvrez notre site Web sur Atlanta avec le logiciel Netscape 2.01. Ou bien, créez votre propre journal multimédia avec notre logiciel inédit, Meta~Dia. Que vous soyez sportif ou non, l'été sera chaud !

Exclusif

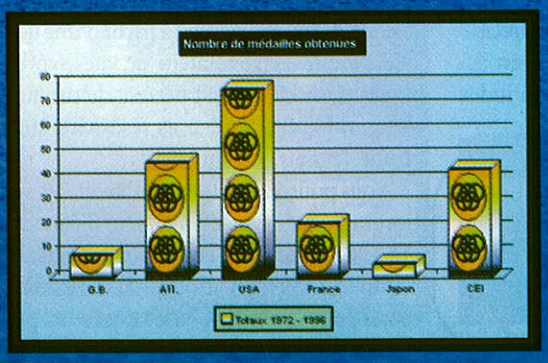
Dans le magazine

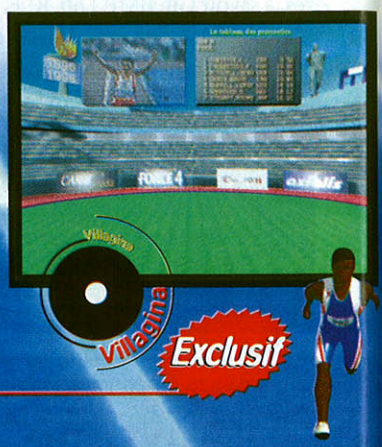
CREEZ LE JOURNAL INTERACTIF D'ATLANTA !

SVM Multimédia vous offre un logiciel inédit de montage multimédia. Disponible sur PC et Macintosh, Meta~Dia vous permet à partir d'un storyboard, de réaliser très simplement une application interactive mêlant images, son, vidéo, boutons de navigation... **Page 96**

LES STATISTIQUES DES JO

Avec ClarisWorks, apprenez à construire un tableau de chiffres et créez de beaux graphiques. Pour vous aider, des données statistiques sur le nombre de médailles obtenues aux JO depuis 1972 par les principales nations dans les 20 épreuves sportives du concours des pronostics... **Page 90**





Exclusif

Sur le CD-Rom

VILLAGINA STADIUM, LE PROLONGEMENT VIRTUEL D'ATLANTA !

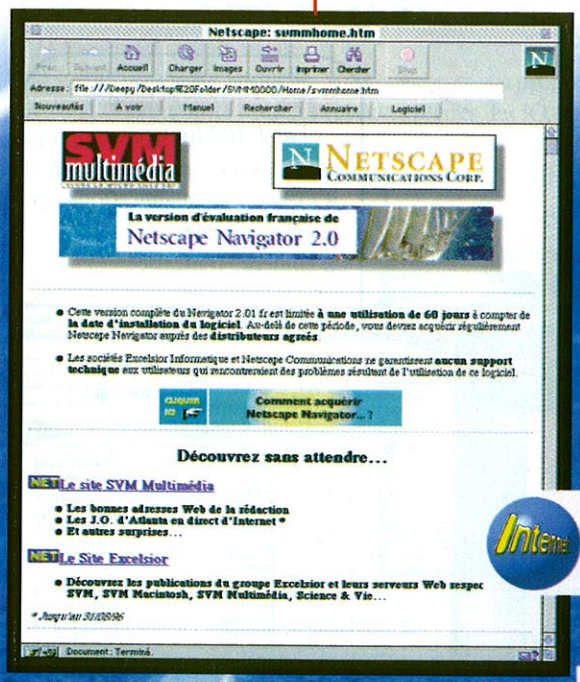
Retrouvez dans le stade de Villagina les disciplines et les épreuves reines de l'olympisme, parcourez l'histoire des JO, de l'Antiquité à nos jours, ou encore participez au quiz du centenaire olympique. **Page 86**

LA BASE DE DONNEES D'ATLANTA

Avec notre logiciel JO 96, consultez et enrichissez la base des meilleurs athlètes qui concourent dans les épreuves phares des JO. Et retrouvez également les horaires, en heure française, des 1 400 compétitions programmées pour l'édition 1996.

Utilisez le logiciel JO 96 pour participer au grand concours des pronostics, ajouter des athlètes, affecter des médailles, imprimer ou exporter le bulletin de participation. **Page 89**

d'Atlanta multimédia



Internet Exclusif

Sur Internet LE SITE WEB

Pour tout savoir sur Atlanta 96, la page d'accueil des JO recense les meilleures adresses de sites Web ayant trait au sport et aux jeux Olympiques. Suivez au jour le jour les athlètes participant aux 20 épreuves du concours. Mieux, téléchargez directement depuis le stade de Villagina de nouveaux fichiers Athlètes afin d'enrichir vos propres pronostics...

LA VERSION D'EVALUATION DE NETSCAPE 2.01 FR

Encore une exclusivité *SVM Multimédia* : retrouvez sur le CD-Rom la version 2.01 française du fameux navigateur Web de Netscape. En versions Windows 3.1, Windows 95 et Macintosh.

LE KIT DE CONNEXION INTERNET SANS ABONNEMENT

Vous disposez d'un modem sans toutefois être abonné auprès d'un fournisseur d'accès Internet ? Alors, installez vite notre kit de connexion. Il vous ouvrira immédiatement les portes du « cyber-espace ». **VOIR PAGE 106**

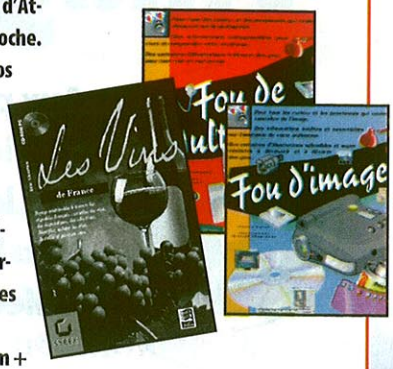
Les concours primés de l'été

Grand concours des pronostics (page 87)

Testez votre esprit sportif et votre sens de la perspicacité. Ce concours vous invite à pronostiquer les athlètes qui repartiront des JO d'Atlanta avec une médaille en poche. Une occasion d'encourager nos vaillants champions. Que le meilleur gagne !

Pour les vainqueurs...

- Du 1er au 3e prix : une imprimante à jet d'encre Canon portable livrée avec 1 000 polices de caractères.
- Du 4e au 10e prix : un CD-Rom + un logiciel + un livre Sybex.
- Du 11e au 140e prix : un CD-Rom, un logiciel ou un livre Sybex.



Concours du générique olympique

SVM Multimédia organise un grand concours qui porte sur la réalisation d'un générique olympique. Les règles du jeu sont simples : à l'aide des séquences sonores inédites et des logiciels de montage audio fournis sur notre CD-Rom, vous devez réaliser un générique qui ne devra pas excéder une taille de 1,4 Mo (soit 45 secondes de son en qualité 16 bits/22,5 kHz/mono).
Un jury spécial récompensera les meilleures compositions selon des critères d'originalité.

Sur le CD-Rom
– Plusieurs séquences musicales et des dizaines de sons couleur sport spécialement réunis par la rédaction.
– Les logiciels de montage audionumérique CoolEdit (Windows) et SoundEffects (Macintosh). Ces éléments sont disponibles dans le dossier Concours situé dans la racine du CD-Rom Villagina.

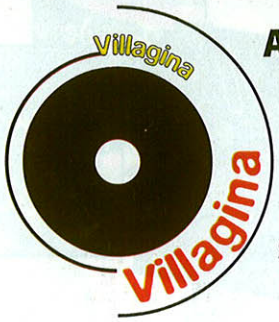
Nul besoin d'être musicien, quelques connaissances sur le montage audio suffisent.

Pour les vainqueurs...

- 1er prix : signé Pioneer, le premier véritable lecteur de CD-Rom décavitesse (10x), basé sur la technologie DVD.
- 2e prix : le trio des meilleurs jeux BMG.
- Du 3e au 5e prix : un Walkman + une cassette des hymnes olympiques + un tee-shirt.
- Du 6e au 11e prix : un CD audio des hymnes olympiques.
- Du 12e au 20e prix : un tee-shirt Olympic Gold.

Envoyez vos œuvres sur disquette, avant le 30 août 1996,
à l'attention de :
SVM Multimédia/Concours générique
1, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Villagina Stadium



Aux portes du Village, découvrez le Stade de Villagina en images de synthèse. Dans les gradins, retrouvez les disciplines et les épreuves reines de l'olympisme ; dans les vestiaires ou le centre infos, des informations pratiques sur les athlètes sélectionnés et leurs futures compétitions aux JO d'Atlanta.

Les cent ans de l'olympisme moderne

➤ *L'histoire des JO illustrée*, de l'Antiquité aux jeux de Barcelone, en passant par le renouveau olympique et son instigateur : Pierre de Coubertin.

Base des horaires

➤ *Les 1 400 horaires* de toutes les compétitions des JO 1996 ! Des qualifications jusqu'aux finales, et en heure française !

Les athlètes du concours

➤ *Une présélection de 50 athlètes*, grands favoris d'entre tous, que vous découvrirez aux côtés des athlètes dont vous aurez créé la fiche dans la base JO 96 (voir page ci-contre).

Les 20 épreuves du concours

➤ *Les 20 épreuves sélectionnées* pour le grand concours des pronostics, avec un rappel historique sur les légendes ayant marqué ces 100 années olympiques.

Les disciplines olympiques

➤ *Les 30 disciplines officielles des JO* accompagnées d'illustrations et d'informations pratiques : mode de qualification, changements survenus à Atlanta, lieux des compétitions…

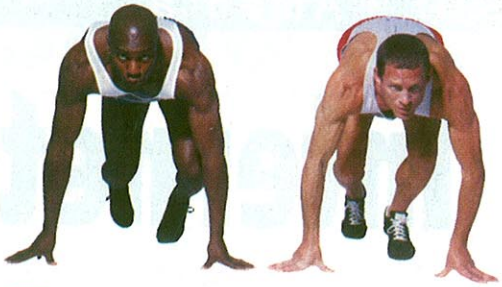
Le jeu du quiz

➤ *Participez à l'épreuve* reine du 100 m sprint : si vous répondez correctement aux questions historiques, votre coureur aura peut-être une chance de gagner…

Les pronostics du concours

➤ *Visualisez* à tout moment les pronostics que vous aurez attribués à chaque athlète inscrit aux épreuves du concours, avec l'aide de la base JO 96 (voir page ci-contre).

Grand concours des pronostics



Canon

Devenez pronostiqueur sportif en devinant les athlètes ou les équipes qui décrocheront une médaille. L'occasion de suivre au jour le jour les performances des plus grands champions dans les disciplines reines de l'olympisme.

3 dates clés

- Vendredi 5 juillet 1996 : ouverture du concours
- Dimanche 21 juillet 1996 : clôture des pronostics
- Dimanche 4 août 1996 : clôture des JO

Principe du concours

Les compétitions sur lesquelles vous engagerez vos pronostics sont au nombre de vingt et comptent parmi les épreuves phares des JO. Ces vingt épreuves sont divisées en quatre groupes : **Allstar, Femmes, Tricolores et Extrêmes.** Chacun de ces groupes comprend cinq épreuves (voir détail sur le formulaire p. 89). Attention ! vous ne pourrez parier que sur un seul groupe, au choix.

Le tableau des pronostics

➤ *Utilisez le logiciel JO 96* pour réaliser votre bulletin de pronostics. Les athlètes médaillés que vous aurez entré dans la base s'y inscriront automatiquement.

➤ *Vous n'êtes pas obligé* d'indiquer systématiquement les trois premiers athlètes pour chaque épreuve. Notre système de classement autorise les réponses incomplètes. En revanche, pour chaque athlète qui figure dans le tableau, vous devez indiquer son nom, son prénom et son pays d'origine.

SVM MULTIMEDIA - LES J.O. D'ATLANTA 96

FICHE EPREUVE : ATHLETES ET PRONOSTICS

Epreuve: Course 100m [H]
Discipline: Athlétisme
Epreuve masculine
Sélectionnée pour le concours
Groupe: ALLSTARS

Athlète	Pays	Cote	Pronostic
BAILEY Donovan	Canada	0	
BRUNY Surin	Canada	0	
CHRISTIE Linford	G.B.	0	

Envoi des bulletins

➤ *Retournez le bulletin de pronostics* avant la date du 20 juillet (un bulletin par foyer). Naturellement, plus les jours passeront, et plus vos chances de deviner les vainqueurs s'en trouveront accrues. Mais, attention ! au-delà de cette date, aucun bulletin ne sera validé.

➤ *Envoyez vos bulletins à l'adresse suivante :* SVM Multimédia/Concours Pronostics/ 1, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris. Les résultats du concours seront publiés dans nos prochaines éditions.

Choisir le bon poulain

➤ *La base JO 96* située sur le CD-Rom vous permettra de gérer une liste d'athlètes ou d'équipes participant à ces épreuves. La rédaction a déjà rentré plus de cinquante fiches d'athlètes officiellement sélectionnés pour les JO à la date 15 juin 1996 (la sélection des athlètes ne s'achève que quelques jours avant la cérémonie d'ouverture). A vous de remplir les fiches vierges, en fonction des informations que vous aurez récoltées dans les médias.

➤ *Une fois votre liste établie,* vous devrez attribuer aux trois meilleurs athlètes dans chaque épreuve une médaille : or, argent et bronze.

SVM MULTIMEDIA - LES J.O. D'ATLANTA 96

FICHE EPREUVE

Epreuve: Course 400m [H]
Discipline: Athlétisme
Epreuve masculine
Sélectionnée pour le concours
Groupe: ALLSTARS
Record du monde
43"29 (1988)
H. Reynolds (USA)

Fred Pilgrim (USA), médaille d'or du 400m en 1904
© CIO/IBMO (Extrait du CD-Rom "Olympic Gold")

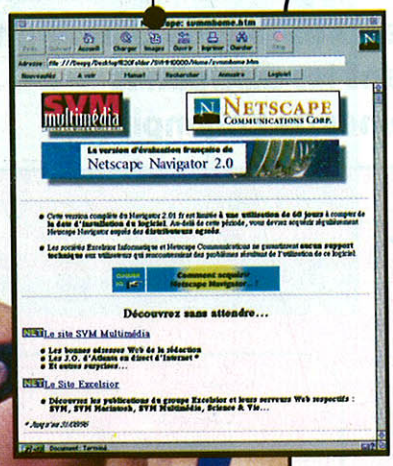
Calcul des points

➤ Les cent quarante participants ayant obtenu le plus grand nombre de points remporteront un prix. Ces points sont établis à l'image des courses hippiques : un athlète bien placé rapporte deux points (une médaille de bronze peut rapporter autant qu'une médaille d'or) ; un athlète classé dans les trois premiers, mais non placé, rapporte un point.

Internet et Atlanta

http://www.excelsior.fr/svmmline.htm.

Pendant toute la durée de l'été, *SVM Multimédia* consacrera son serveur Web presque exclusivement à Atlanta. Qu'il s'agisse de butiner sur les sites sportifs à travers le monde ou de repêcher de nouvelles informations afin d'affiner ses pronostics, certains vont regretter de ne pas posséder un modem !



Une adresses en or

Notez bien l'adresse URL suivante : http://www.excelsior.fr/svmmline.htm. Elle vous conduira sur la page d'accueil de votre serveur Web. Vous pourrez également y accéder en cliquant sur le lien SVM Multimédia situé dans la page d'accueil de Netscape 2.01, que nous vous présentons ce mois-ci (voir page 106).

➤ *Le site Web SVM Multimédia Atlanta contient :*

- Les adresses des meilleurs sites Web consacrés aux JO d'Atlanta et au sport.
- Des informations, remises à jour régulièrement, sur les sportifs participant aux vingt épreuves du concours (nouveaux sélectionnés, commentaires, cotes…).
- Et encore, les dépêches de dernière minute et les comptes rendus des compétitions sélectionnées dans le concours des pronostics.

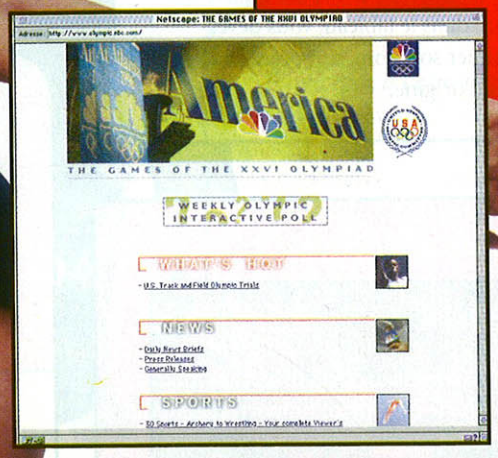
Internet autour du monde…

Les JO sur Internet, ce sont des dizaines de sites Web branchés en direct sur Atlanta. La majorité sont en langue anglaise, mais nombre d'entre eux valent le détour. Comme les sites multimédias de NBC ou de CNN (avec photos et même vidéo des athlètes) ou, plus « monstrueux » encore, le méga-site d'IBM, fournisseur officiel du Comité olympique international.

Affinez vos pronostics via Internet

La section Concours du site Web SVM multimédia offrira jusqu'au 20 juillet les informations les plus récentes sur les athlètes engagés dans les vingt épreuves du concours : désistements, nouveaux venus, performances récentes… De quoi alimenter votre base JO 96 de manière pertinente et affiner ainsi vos pronostics.

➤ Truc : Netscape vous permet de recopier une portion du texte contenu dans une page Web ou de sauver la page tout entière dans un fichier texte. Profitez-en. Une fois déconnecté du serveur, ouvrez ce texte dans un traitement de texte (ou copiez-le dans le Presse-papiers) puis lancez la base JO 96. Une fois positionné sur la fiche Athlète *ad hoc*, collez le texte dans le champ Commentaire. Une autre méthode consiste tout simplement à imprimer la page Web en question, puis à ressaisir à la main dans la base JO 96 les seules informations stratégiques.



La base JO 96

Ce logiciel permet de suivre en direct d'Atlanta les plus grands athlètes, de gérer vos pronostics et d'imprimer votre bulletin de participation au grand concours des pronostics.

La base JO 96 permet :

- de « créer » de nouveaux d'athlètes et d'affecter à chacun vos pronostics ;
- d'imprimer des fiches pratiques (disciplines, épreuves, horaires des compétitions…) ;
- de remplir et d'imprimer le bulletin de participation au concours des pronostics.

Installation du logiciel

Pour enrichir la base JO 96 en vu de jouer les pronostiqueurs, il faut la recopier sur le disque dur (3 Mo environ). Cela fait, ne changez plus son emplacement sur le disque, car les modifications que vous y apporteriez ne seront plus visibles du Stade de Villagina. Sur PC, procédez comme pour l'installation de Villagina. Sur l'écran d'accueil, cochez uniquement la case Base JO 96. Le logiciel vous demandera le chemin de stockage de cette base. En fin d'installation, cliquez sur l'icône Base JO 96 dans le Groupe de programmes SVM Multimédia pour lancer la base <écran install 4D PC>. Sur Macintosh, lancez le logiciel Installation JO 96 au premier niveau du CD-Rom. Indiquez le chemin de stockage dans la boîte de dialogue standard puis validez. En fin d'installation, double-cliquez sur le logiciel Base JO 96 pour lancer le logiciel.

Vos fichiers personnels

Les données que vous enregistrez dans la base ainsi que le bulletin de participation sont sauvegardés sur votre disque dans le répertoire SVMM\BASE_JO sur PC ou dans le dossier Base JO 96 sur Mac.

Grand concours des pronostics (Date de clôture des envois : 20 juillet, à minuit)

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal ..... Pays .....
Tél. (facult.) ..... Plate-forme : PC ☐ Macintosh ☐

Cochez la case du groupe choisi* GROUPE 1/ALLSTARS ☐ GROUPE 2/FEMMES ☐ GROUPE 3/TRICOLORES ☐ GROUPE 4/EXTREMES ☐

	Nom, prénom de l'athlète	Pays
EPREUVE 1		
Or		
Argent		
Bronze		
EPREUVE 2		
Or		
Argent		
Bronze		
EPREUVE 3		
Or		
Argent		
Bronze		
EPREUVE 4		
Or		
Argent		
Bronze		
EPREUVE 5		
Or		
Argent		
Bronze		

	GROUPE 1 ALLSTARS	GROUPE 2 FEMMES
Epreuve 1	Course 100 m (H)	Course 100 m (F)
Epreuve 2	Course 400 m (H)	Cyclisme sur route (F)
Epreuve 3	100 m nage libre (H)	Exercices au sol (F)
Epreuve 4	**Basketball (H)	Planche à voile (F)
Epreuve 5	**Relais 4 x 100 m (H)	100 m nage libre (F)

	GROUPE 3 TRICOLORES	GROUPE 4 EXTREMES
Epreuve 1	Arc individuel (H)	Planche à voile (H)
Epreuve 2	Judo poids lourds (H)	Epée individuelle (H)
Epreuve 3	**Football (H)	Course 5 000 m (H)
Epreuve 4	Course 400 m (F)	Course 110 m haies (H)
Epreuve 5	Equitation saut indiv. (H)	Saut à la perche (H)

MODE D'EMPLOI ➤ *Choisir un seul groupe de pronostics (groupe 1, groupe 2, groupe 3 ou groupe 4). ➤ Pour les épreuves individuelles, entrer le nom, le prénom et le pays de l'athlète (respecter cet ordre). ➤ **Pour les épreuves par équipes, indiquer uniquement le nom du pays. Retourner à : SVM Multimédia/Concours pronostics/ 1, rue du Colonel-Pierre-Avia 75015 Paris.

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Atelier de Villagin

• Retrouvez la version d'évaluation de ClarisWorks 4.0 (Windows 95 et Macintosh) et ClarisWorks 3.0 (Windows 3.1).

JO : les gratte-cie

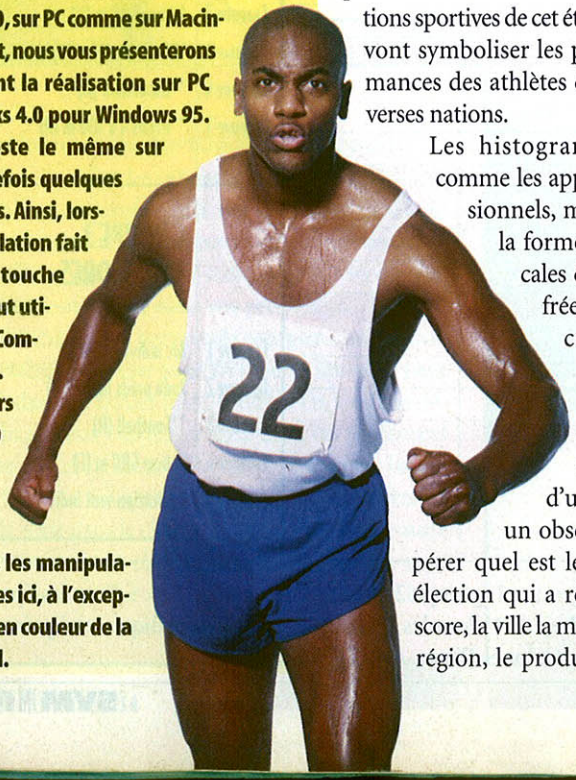
Suivez les compétitions olympiques à la manière des pros. Sur votre écran, visualisez les scores de chaque épreuve sous la forme de graphiques explicites. Comme à la télévision ! Une façon sportive de s'initier aux techniques du tableur...

Configuration minimale

- PC 486DX2/50, Windows 95 ou Windows 3.1, 8 Mo de mémoire vive.
- Macintosh 68030, Système 7, 8 Mo de mémoire vive.

Du PC au Mac

Notre application est réalisable sous ClarisWorks 3.0 ou 4.0, sur PC comme sur Macintosh. Cependant, nous vous présenterons essentiellement la réalisation sur PC sous ClarisWorks 4.0 pour Windows 95. Le principe reste le même sur Mac, avec toutefois quelques aménagements. Ainsi, lorsqu'une manipulation fait intervenir la touche Ctrl sur PC, il faut utiliser la touche Commande sur Mac. Les utilisateurs de la version 3.0 de ClarisWorks sous Windows 3.1 pourront réaliser toutes les manipulations présentées ici, à l'exception de la mise en couleur de la feuille de calcul.



Vu d'avion, Atlanta fait apparaître d'imposants gratte-ciel, du siège de Coca-Cola à celui de CNN. Dans l'application qui va suivre, nous vous proposons d'ériger de semblables tours rutilantes. Mais celles-ci auront un rapport direct avec les compétitions sportives de cet été : elles vont symboliser les performances des athlètes des diverses nations.

Les histogrammes, comme les appellent les professionnels, matérialisent sous la forme de barres verticales des données chiffrées. L'intérêt ? Une compréhension immédiate de l'information véhiculée par les nombres. Ainsi, d'un seul coup d'œil, un observateur peut repérer quel est le candidat à une élection qui a réalisé le meilleur score, la ville la moins polluée d'une région, le produit le moins cher d'une catégorie... Là où un tableau de chiffres nécessiterait une interprétation avant qu'il soit possible d'en tirer la substantifique moelle, une représentation graphique est explicite.

Le logiciel le plus adapté à la saisie de tableaux de chiffres se nomme tableur. Ce dernier affiche à l'écran une myriade de cases, les cellules, organisées en lignes et en colonnes. Au sein de chaque cellule, un utilisateur peut entrer des informations de nature diverse ou des formules de calcul. Les tableurs sont si pratiques qu'ils représentent la catégorie de logiciels la plus répandue dans les entreprises, juste derrière les traitements de texte. Un de leurs avantages est

Vous pourrez ouvrir, modifier et imprimer les exemples, mais pas les enregistrer. Ces logiciels se trouvent dans le dossier Atelier/Graphiq/Clariswk/Macintosh accessible depuis la racine du CD-Rom.

• Les fichiers d'exemple prêts à l'emploi, nommés Olympi0.cwk à Olympi4.cwk, situés dans les dossiers Win_95, Win_31 et Macintosh à l'intérieur du dossier Atelier/Graphiq/Atlanta.

l de la réussite

Photo France 2

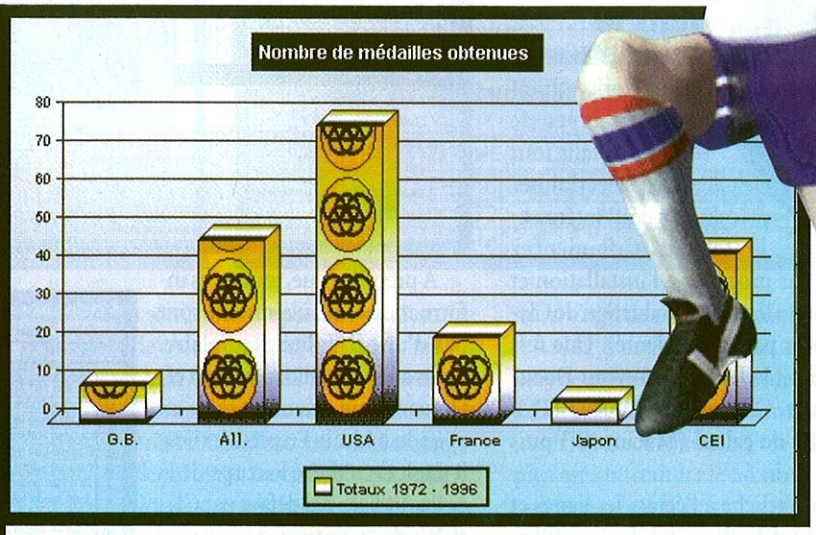


Illustration Olympic soccer

justement qu'ils rendent aisée la conversion de chiffres en graphiques : histogrammes, camemberts, courbes…

L'application proposée ici va permettre d'obtenir une vision plus affinée des compétitions olympiques, de 1972 à nos jours. Six des pays les plus médaillés sont suivis à la trace : Grande-Bretagne, Allemagne (RFA et RDA), Etats-Unis, Japon, URSS (rebaptisée CEI) et bien évidemment la France. Les tableaux que nous vous invitons à définir indiquent le nombre de médailles obtenues par chacune de ces nations dans les vingt compétitions sélectionnées pour notre concours de pronostics et réparties en quatre groupes : All Stars, Tricolores, Femmes, Extrêmes. En les faisant apparaître sous la forme d'histogrammes, vous serez plus en mesure de visualiser les compétitions passées et d'établir des pronostics avisés pour les médailles que devraient obtenir les divers athlètes et les équipes qui concourront cet été à Atlanta. Le tableur que nous utilisons ici est celui de ClarisWorks, un logiciel «intégré» qui permet d'effectuer les tâches les plus courantes sur un PC ou un Mac : mise en page, dessin, gestion de fiches, accès au Minitel… Cependant, seule la fonction Tableur de ce logiciel sera explorée dans cette «olympienne».

INSTALLATION

Windows 95 : Ouvrez le dossier Atelier/Graphiq/Clariswk/WIN_95 situé sur le CD-Rom, puis lancez le fichier nommé Cw4eval.exe. Procédez à l'installation. Cela fait, cliquez sur l'icône du menu Démarrer et lancez le programme intitulé ClarisWorks-Version d'évaluation situé dans le menu du même nom.

Windows 3.1 : Ouvrez le dossier Atelier/Graphiq/Clariswk/WIN_31/Disque1 situé sur le CD-Rom, puis lancez le fichier nommé Setup.exe. Poursuivez l'installation (en redémarrant Windows si nécessaire). Cela fait, allez dans le gestionnaire de programmes, ouvrez le groupe de programmes intitulé Evalcw3 et lancez le logiciel ClarisWorks 3.0-Evaluation.

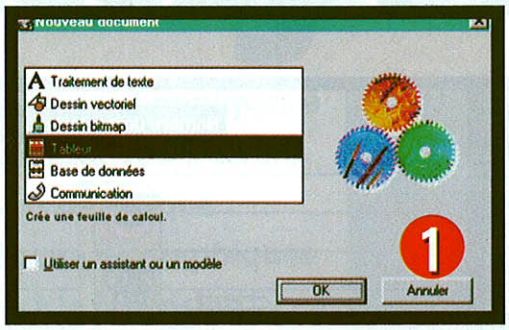
Macintosh : Depuis le dossier Atelier/Graphiq/Clariswk situé sur le CD-Rom, lancez le programme intitulé Double-clic. Une fois l'installation terminée, un dossier Evaluation ClarisWorks est créé sur votre disque dur. Ouvrez-le et lancez le logiciel Evaluation ClarisWorks.

Préparer les données

Avant de transformer nos nombres en histogrammes, il est nécessaire de préparer leur terre d'accueil : les tableaux ! L'occasion rêvée de découvrir les principes d'utilisation, aujourd'hui universels, d'un tableur.

Saisir les données dans le tableau

ClarisWorks offrant plusieurs types de services, il faut tout d'abord sélectionner celui qui nous intéresse : le Tableur. Commencez par procéder à l'installation et au lancement du logiciel d'évaluation de ClarisWorks, (voir page précédente). Une fois le logiciel lancé, la fenêtre Nouveau Document apparaît. Cliquez sur Tableur (PC) ou sur Feuille de calcul (Macintosh) puis validez ❶.



Une grille s'affiche à l'écran, les lignes et colonnes étant délimitées par des pointillés. Sur le haut et sur la gauche de la grille apparaissent des bandeaux gris affichant, respectivement, une série de lettres (A, B, C…) et de chiffres (1, 2, 3…). Cette numérotation permet d'identifier respectivement les colonnes et les lignes du tableau, et, de ce fait, d'associer à chaque cellule des coordonnées précises : A1, C3, D4, etc. En cliquant sur n'importe quelle cellule, son adresse apparaît à gauche, au-dessus du bandeau.

Cliquez sur la cellule A1 et saisissez : Munich 1972. Déplacez-vous dans la cellule suivante B1 (à droite), en appuyant sur la touche Tabulation. Dans les cellules B1 à G1, entrez les noms des pays en abrégé : G.B., All., USA, France, Japon, CEI. Dans les cellules A2 à A21, entrez les noms des vingt épreuves reparties en quatre groupes ❷.

Pour vous épargner ce travail de saisie, faites Ouvrir dans le menu Fichier, positionnez-vous sur le CD-Rom, puis ouvrez les dossiers Atelier/Graphiq/Exemple. Enfin, ouvrez le dossier correspondant à votre système d'exploitation et choisissez le document ClarisWorks intitulé Olympi0.cwk.

A première vue, toutes ces informations « tabulaires » ne sont pas d'une lisibilité exemplaire. Nous allons améliorer cela en effectuant une première mise en page du tableau. En premier lieu, il s'agit de réduire le corps de la police utilisée par défaut par ClarisWorks. Contrastez le champ de cellule qui va de A2 à G21 : cliquez sur la case A2 puis, sans relâcher le bouton, faites glissez la souris jusqu'à la case G21. Relâchez le bouton puis allez dans le menu Format/Corps et choisissez 10 points au lieu de 12. ❸

Effectuez la même manipulation sur le champ de cellule qui porte les titres de nation (B1 à G1). La référence Munich 1972, située en A1, va demeurer en corps 12 car il est pratique de pouvoir la distinguer des autres titres.

Comme vous pouvez le constater, les informations de la première colonne (A) débordent sur celles de la deuxième (B). Pour y remédier, placez le curseur dans le bandeau, à l'intersection des deux colonnes – il se transforme alors en flèche bidirectionnelle. Cliquez et, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, déplacez le curseur vers la droite, afin de modifier la dimension de la colonne jusqu'à obtenir la taille adéquate. Nous allons également réduire la taille des colonnes B à G afin de ménager de la place pour les graphiques qui seront définis par la suite. Pour ce faire, cliquez sur la mention B dans le bandeau (ce qui a pour effet de sélectionner la colonne) et étendez la sélection (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) jusqu'à la colonne G. Sélectionnez ensuite Format/Largeur de colonne et réduisez la taille de 72 à 42 pt ❹.

Afin de rendre la lecture des noms des épreuves plus agréable, il est possible de les aligner sur la droite. Il suffit de contraster les cellules A1 à A21, puis de sélectionner Format/Alignement/Cadrer à droite. Les colonnes B à G vont accueillir pour l'essentiel des chiffres – le nombre de médailles obtenues. Pour que ceux-ci apparaissent le plus distinctement possible, le mieux est d'opérer un alignement Centré du champ B1 à G21, en procédant de façon similaire.

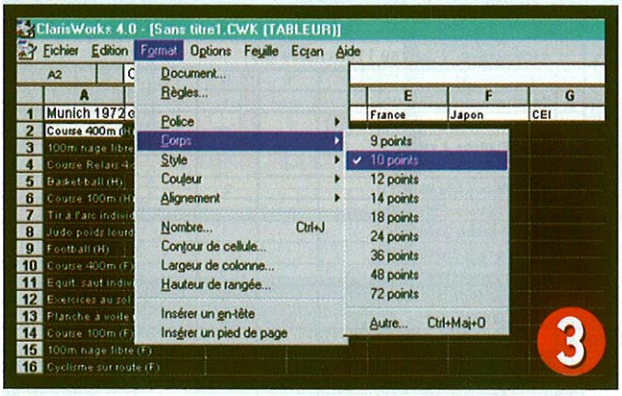
ClarisWorks 4.0 - [Sans titre1.CWK (TABLEUR)]
Fichier Edition Format Options Feuille Ecran Aide
C1 Allemagne

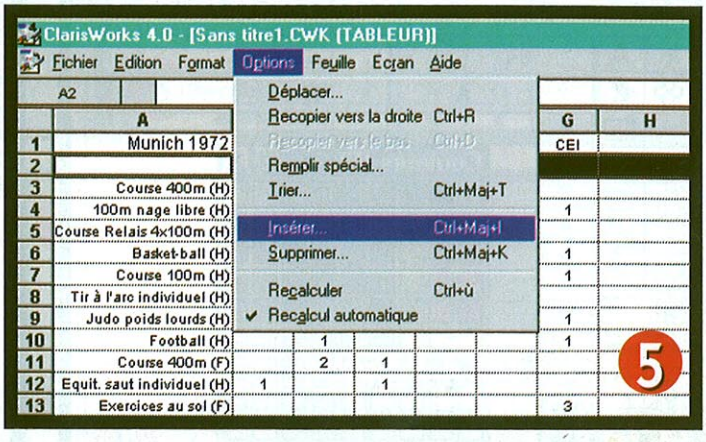
	A	B	C	D	E	F	G
1	Munich 1972	G.B.	Allemagne	USA	France	Japon	CEI
2	Course 400m (H)						
3	100m nage libre (H)						
4	Course Relais 4x100m (H)						
5	Basket-ball (H)						
6	Course 100m (H)						
7	Tir à l'arc individuel (H)						
8	Judo poids lourds (H)						
9	Football (H)						
10	Course 400m (F)						
11	Equit. saut individuel (H)						
12	Exercices au sol (F)						
13	Planche à voile (F)						
14	Course 100m (F)						
15	100m nage libre (F)						
16	Cyclisme sur route (F)						
17	Planche à voile (H)						
18	Epée individuel (H)						
19	Course 5000m (H)						
20	Course 110m haies (H)						
21	Saut à la perche (H)						

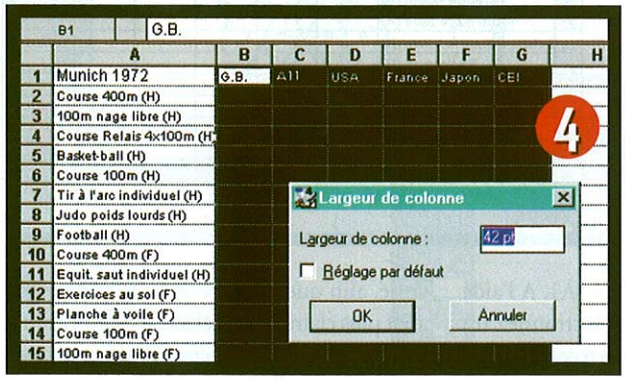
2

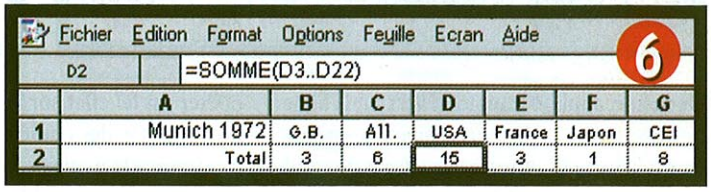
Utiliser des formules de calcul

Ouvrez le document Olympi1.cwk ; ce dernier comporte les résultats obtenus par chaque pays aux jeux Olympiques de 1972 à 1992. Sur le premier tableau, il est visible que les Etats-Unis ont obtenu plus de médailles que les autres pays lors des JO de 1972. Toutefois, il serait fort pratique de savoir combien cette nation en a décroché au total. Nous









allons donc utiliser une des capacités inhérentes aux tableurs : la possibilité d'insérer des formules de calcul. Pour commencer, il faut ajouter une nouvelle ligne sous la première, afin de pouvoir placer les totaux en question. Sélectionnez la ligne 2 (en cliquant dans le bandeau) puis faites Options/Insérer. 5

Placez le curseur en B2 et introduisez la formule suivante : =SOMME(B3 :B22). Une autre façon de créer une telle formule consiste à contraster le champ B3 à B22 avec la souris, après avoir ouvert la parenthèse, et à appuyer sur la touche Entrée. La cellule B2 indique à présent que la Grande-Bretagne a obtenu un total de trois médailles. La formule sous-jacente à ce résultat est active en permanence. Si une valeur était modifiée dans une cellule B3 à B22, elle serait recalculée automatiquement.

Pour obtenir un total similaire pour chaque nation, nul besoin d'écrire les formules à la main en C2, D2, E2, etc. Il suffit de recopier cette formule sur les cellules adjacentes. Contrastez le champ B2 à G2 puis sélectionnez la commande Options/Recopier vers la droite. Si vous placez le curseur en D2, vous pouvez voir que la formule attendue apparaît sous le menu : =SOMME(D3 :D22). La cellule renvoie la somme correspondante : 15, soit le nombre de médailles pour les Etats-Unis. 6

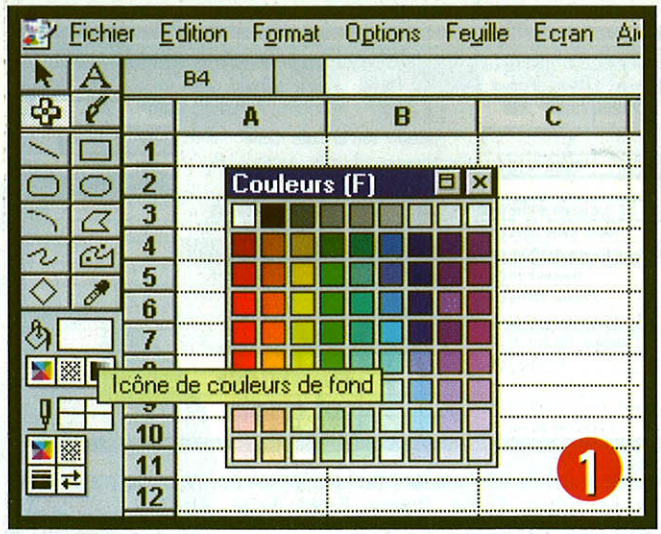
Ce tableau va servir de modèle pour entrer les informations des autres éditions des JO : Montréal 1976, Moscou 1980, Los Angeles 1984, Séoul 1988, Barcelone 1992, Atlanta 1996… Nous pouvons utiliser les fonctions Copier/Coller afin de dupliquer l'intégralité du tableau autant de fois que nécessaire. A cette fin, il s'agit de contraster la plage de cellules A1..G22 d'activer le menu Edition/Copier puis de coller cette portion de tableau (menu Edition/Coller) en positionnant préalablement le curseur sur la cellule G24. Il ne reste plus qu'à introduire le nombre de médailles.

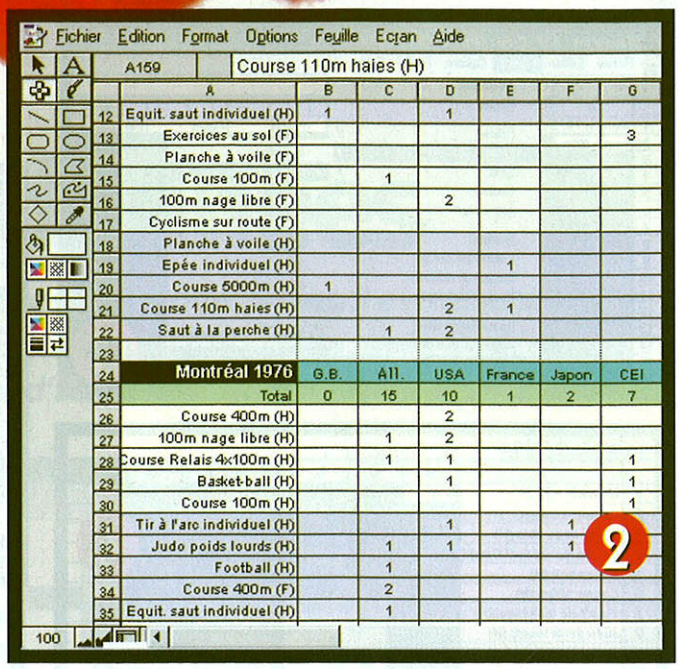
Heureusement, une grille préremplie est présente sur le CD-Rom. Vous pouvez donc vous contenter d'ouvrir le fichier Olympi1.cwk !

Colorier le tableau

Tout comme au cinéma, la couleur apporte un supplément de convivialité et de lisibilité aux tableaux arides de chiffres. Attention, toutefois, ces fonctions ne sont pas accessibles avec la version 3.0 de ClarisWorks – les utilisateurs de celle-ci peuvent passer directement à l'étape 3.

ClarisWorks dispose d'une palette d'outils graphiques qui va faciliter notre travail d'embellissement du tableau. Pour la faire apparaître à l'écran, sélectionnez Ecran/Afficher les outils. La palette s'affiche alors sur la gauche de la grille. Sous Windows 95, un bon moyen de connaître le rôle de chaque outil consiste à laisser le curseur de la souris sur celui-ci pendant un court instant. Sur Macintosh, la fonction Activer les bulles d'aide produit le même effet. Repérez l'outil Icône de couleurs de fond. Si vous cliquez dessus, remarquez qu'une palette de couleur apparaît à l'écran 1. Utilisez-la pour appliquer une couleur bleue aux cellules B1..G1 (contrastez ce champ de cellule avant de sélectionner la couleur dans la palette).





De même, appliquez un fond vert sur la ligne des totaux (A2..G2). En suivant la même procédure, appliquez une couleur de fond aux champs A8..G12 et A18..G22 afin de bien faire ressortir les quatre groupes d'épreuves. Comme nous pouvons le voir, le tableau relatif à Munich 1972 est déjà beaucoup plus lisible.

Parmi les façons de bien faire ressortir une cellule, l'une consiste à adopter un affichage inversé (blanc sur fond noir). Nous allons opérer un tel effet sur la cellule A1. A l'aide de la palette des couleurs, sélectionnez un fond noir ; la mention Munich 1972 disparaît. En fait, la cellule A1 comporte désormais un texte noir sur fond noir. Faites réapparaître Munich 1972 afin d'appliquer une couleur blanche au texte. Pour cela, sélectionnez Format Couleur et dans la palette affichée, sélectionnez le premier carreau (blanc).

La touche finale va consister à encadrer chaque cellule du tableau que nous avons colorié, afin que les lignes et colonnes ressortent plus clairement. Sélectionnez les cellules A1 à G22 puis la commande Format/Contour de cellule.

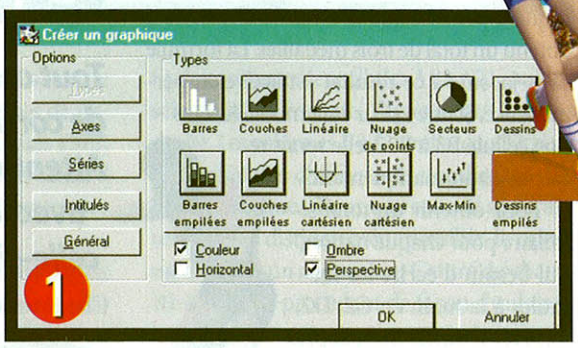
Validez toutes les options avant de cliquer sur OK. Nous pourrions recopier les formats du tableau Munich 1972 sur les autres tableaux (Montréal 1976, Moscou 1980, etc.) mais le plus simple sera d'ouvrir le fichier Olympi2.cwk, dans lequel toute la mise en page évoquée plus haut a été prédéfinie ❷.

Des graphiques imagés

Qui a eu le plus de médailles aux JO de 1984 ? Qui était le n° 2 ? Qui en a eu le moins ? Nous le saurons d'un coup d'œil, dès lors que nous aurons traduit nos chiffres en histogrammes.

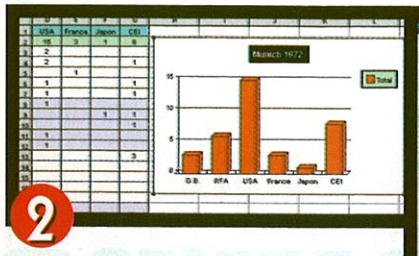
3 Notre premier graphique

Nous allons afficher sous forme graphique le total des médailles obtenues lors des jeux Olympiques de 1972. Contrastez les cellules A1 à G2, puis sélectionnez la commande Feuille/Créer un graphique. Dans la boîte de dialogue, choisissez le type Barres, validez l'option Perspective, puis cliquez sur OK ❶.

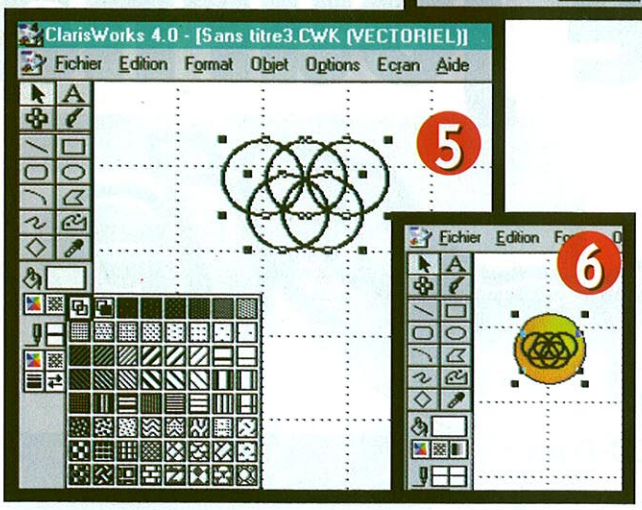


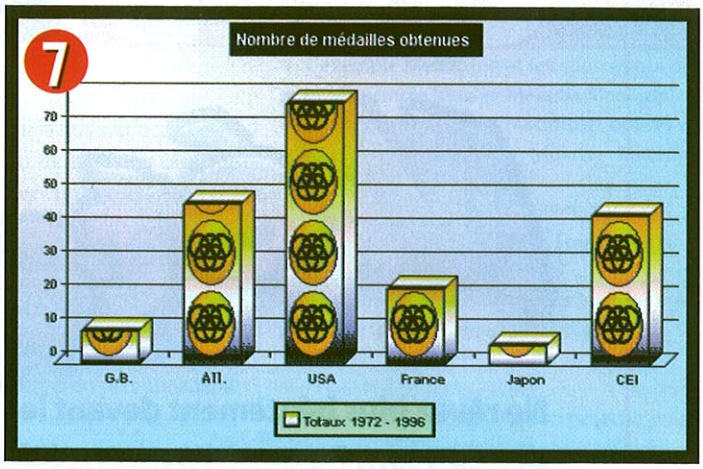
ClarisWorks crée un histogramme à barres avec titre et légende. La domination américaine au cours des JO de 1972 ressort pleinement sur ce graphique, preuve qu'une telle présentation donne une information plus immédiate que la série de chiffres correspondante. Par défaut, le logiciel place ce graphique au-dessus du tableau. Avec la souris, vous pouvez le déplacer de façon qu'il soit situé à droite de celui-ci. ❷ Il est possible d'enrichir la présentation d'un tel graphique en lui appliquant un décor plus aguichant. Veillez à ce que le graphique soit sélectionné, puis, dans la palette des outils, sélectionnez Icône de dégradé. Ouvrez la palette correspondante et choisissez le dégradé de votre choix. ClarisWorks crée aussitôt un fond du meilleur effet.

Pour disposer d'un tel graphique pour chaque édition des jeux Olympiques, y compris celle de cette année (qui accueille vos pro-



	A	B	C	D	E	F
1	Récapitulatifs	G.B.	All.	USA	France	Japon
2	Totaux 1972 - 1996	10	48	78	23	6
3	Munich 1972	3	6	15	3	1
4	Montréal 1976	0	15	10	1	2
5	Moscou 1980	1	13	0	2	0
6	Los Angeles 1984	1	1	26	6	2
7	Séoul 1988	3	9	15	4	1
8	Barcelone 1992	2	4	12	7	0
9	Atlanta 1996	0	0	0	0	0





nostics), il suffit de double-cliquer sur le graphique, puis de cliquer sur le bouton Général. Dans la case Bloc, entrez manuellement les coordonnées des cellules qui délimitent la zone du tableau sur laquelle s'applique le graphique. Par exemple, A24..G25 (JO de 1976), A47..G48 (JO de 1980), etc. (N'omettez pas les deux point entre chaque coordonnées.) ❸

Des dessins évocateurs

ClarisWorks nous offre la possibilité de réaliser des graphiques plus ambitieux, à base de dessins vectoriels. Nous allons réaliser un nouveau graphique en utilisant un second tableau. Ce dernier est un récapitulatif des performances globales de chaque pays entre 1972 et 1992. Ouvrez le fichier Olympi3.cwk pour le découvrir. ❹

Les lignes 3 à 9 du premier tableau sont constituées des totaux des médailles de chaque nation. Comme vous pouvez le voir si vous promenez le curseur dans ces lignes, les valeurs sont obtenues par l'intermédiaire de formules. Par exemple, en B3 se trouve la formule =B13, qui renvoie le total de Munich 72 pour la Grande-Bretagne. A la ligne 2 se trouvent des formules de somme similaires à celles utilisées plus haut. Les deux premières lignes vont servir à la création du nouveau graphique.

Créer le dessin des médailles

Il faut tout d'abord créer le dessin qui représente les anneaux des jeux Olympiques afin de pouvoir l'utiliser pour le graphique. Sélectionnez Fichier/Nouveau, puis Dessin vectoriel. Dessinez un cercle à l'aide de l'outil Ovale. Sélectionner Edition/Dupliquer : un nouveau cercle s'affiche. Déplacez-le à côté du premier. Faites de même pour obtenir le troisième anneau supérieur et les deux anneaux inférieurs.

Chaque anneau ainsi placé masque les traits de celui qu'il recouvre. Pour les faire apparaître, sélectionnez l'ensemble des cercles en cliquant sur l'outil Pointeur-flèche et dessinez un rectangle autour des cercles. Cliquez sur l'icône de motifs de fond et choisissez le premier motif, ce qui a pour effet de rendre les objets transparents. Nous voyons ainsi apparaître les anneaux olympiques. ❺ Cliquez ensuite sur Epaisseur de trait et choisissez la valeur 3 pour grossir l'aspect des anneaux. Enfin, sélectionnez Objet/Associer pour faire de tous ces anneaux un seul et même objet dessin.

Dessinez un cercle suffisamment grand pour accueillir les cinq anneaux ❻. Placez un fond dégradé orange à l'intérieur. Déplacez ensuite les anneaux du symbole olympique à l'intérieur du cercle. S'ils ne sont pas visibles, sélectionnez le cercle puis la commande Objet/Arrière-plan. Veillez à ajuster la position des anneaux dans le cercle puis associez les deux objets en un même dessin. Réduisez la taille de l'objet à environ un carré de la grille de la surface de dessin puis copiez l'objet (Edition/Copier)

Du dessin au graphique

De retour dans le tableur (à partir du menu Ecran), contrastez le champ A1..G2, puis sélectionnez la commande Feuille/Créer un graphique. Choisissez Dessin. Cliquez sur Série puis sélectionner la zone Echantillon comportant une flèche rouge. Appuyez sur Ctrl V (menu Edition/Coller) pour coller le dessin. Validez la case Répétitif et indiquez un chevauchement de 10%. Cliquez sur OK.

Et voilà ! Ce graphique est on ne peut plus explicite ! Il ne reste plus qu'à lui apporter les petites touches finales. Double cliquez sur le graphique pour faire apparaître la boîte de dialogue correspondante. Cliquez sur Intitulés. Remplacer le titre *Récapitulatif* par *Nombre de médailles obtenues*. Placez la légende sous les barres plutôt qu'à droite. Ajoutez enfin un fond bleu dégradé comme nous l'avons fait plus haut ❼. Si vous le désirez vous pouvez charger le fichier final depuis le CD-Rom : Olympi4.cwk.

Nous avons érigé de somptueux gratte-ciel qui n'ont qu'un seul défaut : la tour France n'est pas très élevée en comparaison de sa voisine de gauche. Mais le fichier que nous avons réalisé n'est pas statique, et il va évoluer en accueillant les résultats des épreuves de 1996. Peut-être la colonne France verra-t-elle s'inscrire de nombreuses médailles ? Si oui, l'histogramme correspondant évoluera en conséquence. Il ne reste plus qu'à croiser les doigts !

/ Daniel Ichbiach

Action

A faire soi-même

Créez le journal Méta~Dia

Ne rêvez plus béatement devant les CD-Rom des autres... Passez à l'acte en réalisant votre première application interactive. La programmation vous rebute, les logiciels auteurs vous font peur ? N'ayez crainte ; nous vous offrons ce mois-ci Meta~Dia 1.0, un logiciel de montage multimédia inédit, à mettre entre toutes les mains. Avec lui, nous allons réaliser Mediazine, le petit journal interactif des jeux Olympiques.

PC MAC

facile

Exclusif

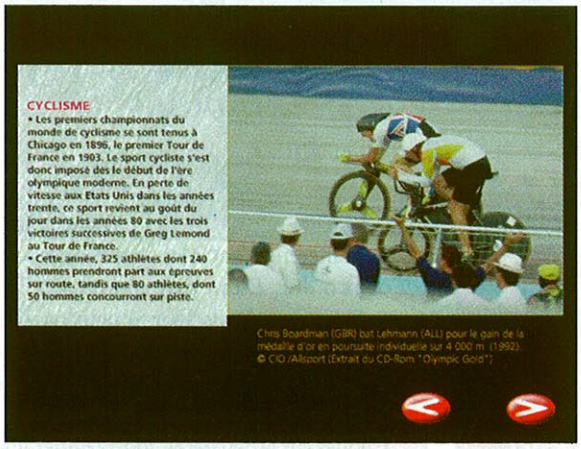
META~DIA 1.0, UN LOGICIEL DE MONTAGE MULTIMÉDIA INÉDIT.

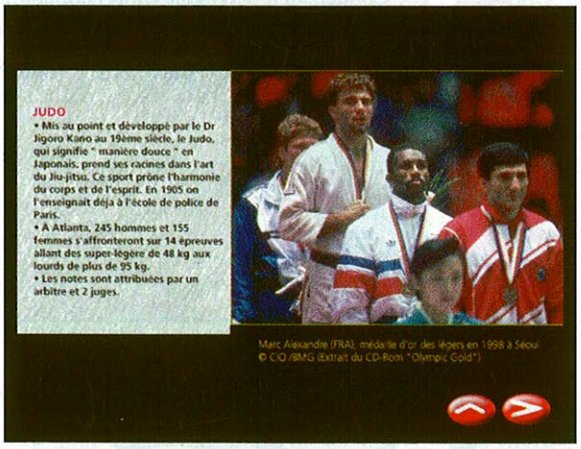
Le multimédia, c'est compliqué, cela demande de gros moyens. Les logiciels de création sont lourds, complexes et chers. Bref, le multimédia est une science réservée aux professionnels, avec des exigences encore inaccessibles aux simples possesseurs de micro-ordinateurs familiaux.

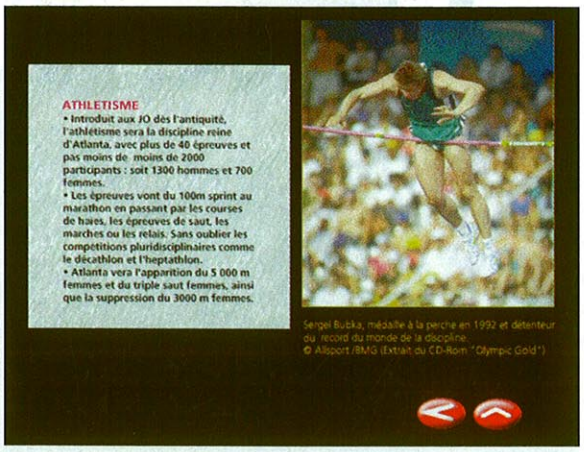
Mais qu'entend-on ici par multimédia ? Car le fossé entre une application comme le Musée d'Orsay et celle que vous souhaiteriez réaliser pour votre entreprise, ou dans le cadre de vos loisirs, est immense. Neuf mois de travail, plusieurs millions de francs de budget, une poignée de spécialistes travaillant à plein temps face à vous-même, votre micro-ordinateur et quelques heures de travail...

Dans les deux cas de figure, les logiciels (et les ordinateurs) employés sont à peu de choses près les mêmes : Macromedia Director pour le montage et la programmation de l'application, Adobe Photoshop et Pre-

multimédia







miere pour la conception des images et le traitement des vidéos. Hélas, des outils encore chers (compter 20 000 F les trois) et, reconnaissons-le, complexes à utiliser. Celui qui a déjà mis son nez devant l'écran de Director sait que monter une séquence ou programmer requiert une longue expérience.

Le constat est clair : le marché manque cruellement d'outils multimédias faciles à utiliser, d'un prix abordable et bien adaptés à des tâches de montage simples et précises. Car une petite présentation comportant quelques pages-écrans, une arborescence sommaire, une poignée d'images, de sons et de vidéos, ce n'est pas le bout du monde. Pourtant, ce cahier des charges demeure inaccessible à la plupart de nos lecteurs, faute de budget, d'outils adaptés et de temps.

Le logiciel que nous vous offrons ce mois-ci remédiera, nous l'espérons, en partie, à ce problème. Meta~Dia a été développé en exclusivité pour votre magazine. Sa spécialité : le montage d'applications multimédias. Meta~Dia vous permettra d'importer des images, des sons ou des vidéos, de placer ces sources dans des pages-écrans, de construire une arborescence comportant plusieurs dizaines de pages et, enfin, de diffuser cette application auprès de votre entourage ou dans votre entreprise.

Son principal atout : sa très grande simplicité d'emploi. Passée une petite heure d'apprentissage, vous n'aurez guère à remettre le nez dans le mode d'emploi. Naturellement, Meta~Dia ne prétend concurrencer aucun produit commercial équivalent (sinon nous ne pourrions vous l'offrir). Notre secret : ce logiciel a justement été développé avec Macromedia Director. Mais soyons clair, Meta~Dia n'offre qu'une infime partie des fonctions de son géniteur, quelques outils universels de montage que vous découvrirez dans les pages qui suivent.

Afin d'en illustrer le fonctionnement, nous prendrons comme exemple la réalisation d'une ébauche de journal électronique ayant pour thème, vous l'auriez deviné, les JO 96 d'Atlanta. Cette application repose sur différentes sources empruntées à droite, à gauche et au contenu de Villagina n° 9 et n° 10. C'est en procédant de même que vous pourrez bâtir vos propres applications multimédias. Meta~Dia accepte en effet des images, des vidéos ou des sons aux formats de fichier standards, des mondes PC et Macintosh (BMP, Pict, QuickTime…).

Compte tenu de l'importance de bien préparer ces sources, et sachant que vous ne disposez pas nécessairement des outils en mesure de le faire, nous avons réuni sur notre CD-Rom une dizaine de *sharewares*, les meilleurs dans leur spécialité : PaintShop Pro et Graphic Converter (image), CoolEdit et SoundEffects (son), PaEditor (vidéo)… Le second chapitre de cet article décrit de façon pratique la manière d'utiliser ces logiciels en vue de préparer vos éléments et de les importer dans Meta~Dia.

Avec tout cela, plus d'excuses pour ne pas faire preuve de créativité. Au moins pourrez-vous lancer à vos interlocuteurs : *« Le multimédia ? Je sais... »*.

SUR NOTRE CD-ROM

Dans la Bibliothèque du Village

Les logiciels et les fichiers présentés ci-dessous sont rangés sur le CD-Rom dans le dossier Atelier/Metadia.

- **Le logiciel Meta~Dia 1.0 pour Windows et Macintosh**
- **L'exemple Mediazine et les sources qui ont servi à l'exemple (dossier Metadia/Mediazin)**
- **Les *sharewares*, PC et Macintosh, utilisés en complément du logiciel (dossier Metadia/Sharew):**

Windows : PaintShop Pro, CoolEdit, PaEditor…
Macintosh : Graphic Converter, SoundEffects, Lecture QuickTime

- **De nombreux fonds d'écrans et boutons prêts à l'emploi (dossier Metadia/Textures)**

1 Meta~Dia, mode d'emploi...

***Pas à pas, nous allons explorer les principales fonctions du logiciel. Une aventure qui démarrera sur le papier, avec l'arborescence du projet, pour se poursuivre à l'écran, en « maquettant » de nouvelles pages multimédias pour notre journal interactif des JO,* Mediazine.**

Le story-board et l'arborescence

La dernière chose à faire lorsqu'on s'attelle à la conception d'un projet multimédia est de sauter sur la souris. Bien au contraire, il faut préparer minutieusement chaque étape du travail à venir. Au final ce seront plusieurs heures de gagnées.

Sitôt les premiers pas d'un projet, les professionnels élaborent deux types de documents : le story-board et l'arborescence.

Dans le story-board, on va dessiner sur le papier le contenu de chaque écran, tout en les accompagnant de commentaires explicites : que se passe-t-il dès l'arrivée sur l'écran, que doit dire la voix off, que représente cette image, où placer le texte, que permettent ces menus, etc. Autant d'informations qui nous renseignent déjà précisément sur le contenu et la forme du projet.

Quant à l'arborescence, elle tient à la fois du « chemin de fer » employé par les maquettistes et de l'organigramme du programmeur. C'est le plan de l'application, son schéma directeur. Ici, figurent en miniature tous les écrans présents dans l'application, dûment répertoriés. Et surtout, sont représentés tous les liens permettant de naviguer d'un écran à l'autre. Indispensable, car sans points de repère, la magie de l'hypertexte et des boutons de navigation peuvent transformer l'application en un inextricable plat de spaghettis.

Premiers pas dans le mode Construction

Il est temps d'installer le logiciel comme décrit dans l'encadré « A propos de l'installation » ci-dessus. Cela fait, nous allons immédiatement ouvrir notre exemple de journal multimédia.

Mémo

A propos de l'installation

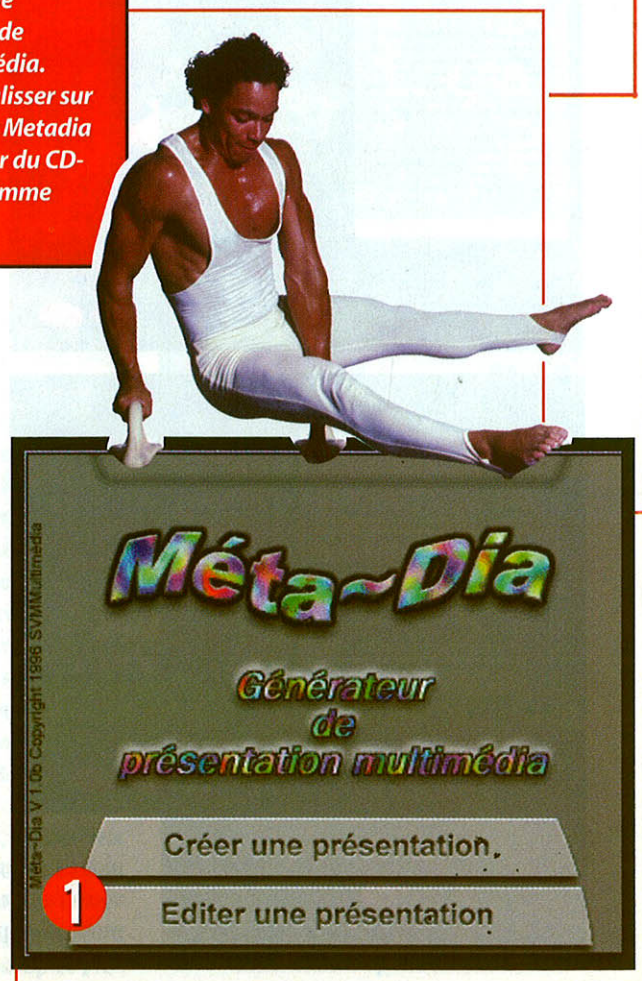
➤ **Sur PC :** *lancez le fichier général d'installation de Villagina, Install.exe, situé à la racine du CD-Rom. Sur l'écran d'accueil, cliquez sur Configurer, puis cochez l'option Meta~Dia et validez. L'installation terminée, cliquez sur l'icône Meta~Dia dans le Groupe de programmes SVM Multimédia.*

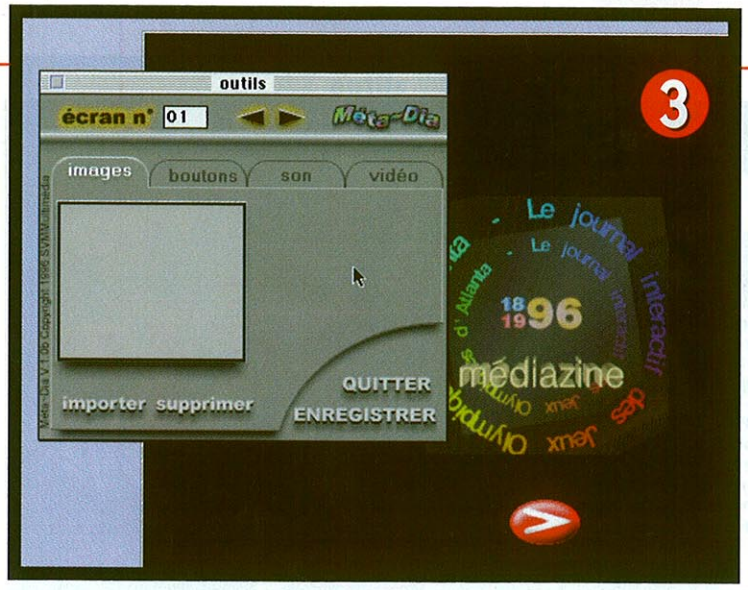
➤ **Sur Macintosh :** *faites glisser sur votre disque dur le dossier Metadia situé dans le dossier Atelier du CD-Rom. Cliquez sur le programme nommé Meta~Dia 1.0.*

Sitôt le logiciel lancé, l'écran ❶ apparaît . La présence de cet écran signifie que nous somme en mode Construction de projets. En effet, Meta~Dia étant un générateur d'applications multimédias, cela signifie que les applications Meta~Dia peuvent être rejouées de manière autonome, autrement dit, sans nécessiter le logiciel utilisé pour construire l'application elle-même. Dans ce cas, les applications seront rejouées en mode Diffusion à partir d'un second logiciel nommé Projecteur.

Les différences entre les deux modes sont de deux ordres. D'une part, une application rejouée en mode Projecteur ne peux pas être éditée. D'autre part, elle se joue plus rapidement en mode Projecteur qu'en mode Construction.

Cliquez sur le deuxième choix : Editer une présentation. Ouvrez maintenant le dossier ou le répertoire qui porte le nom de notre



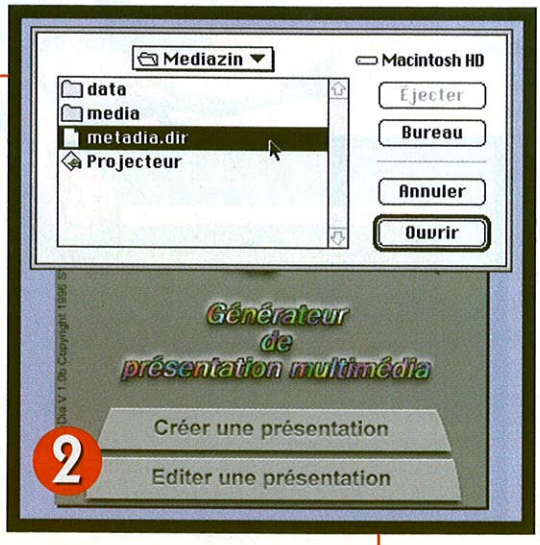


Mémo

Les arborescences sous Meta~Dia

- *Le logiciel comporte 40 pages-écrans vierges, numérotées de 1 à 40.*
- *Chaque page peut comporter jusqu'à cinq liens de navigation.*
- *Pour créer une page, il suffit de se positionner sur un écran vierge, puis d'y importer un élément quelconque.*

journal électronique (Mediazine). Puis ouvrez le fichier nommé Metadia.dir.❷ Ce fichier contient toute la mise en pages de l'exemple Mediazine. Son nom ne doit jamais être changé.



Nous voici devant le cœur du logiciel, l'interface du mode Construction ❸. En effet, toutes les commandes de Meta~Dia sont regroupées au sein de cet écran. D'ici, nous pouvons feuilleter chaque écran de l'application, y importer des images, des sons, des vidéos – ou encore, créer des liens de navigation.

Cliquez sur le bouton flèche droite, en haut de la fenêtre. Passé un bref instant, le fond de l'image change : nous voici sur la deuxième page de l'application. Il s'agit en fait du sommaire principal de Mediazine, car la première page est réservée au logo d'accueil animé.

Les modes Prévisualisation et Diffusion

Revenez maintenant sur la première page (flèche gauche), puis enfoncez simultanément la touche Contrôle (Ctrl) et la barre d'espace. Résultat : la fenêtre de construction disparaît, tandis que s'anime le logo d'ouverture. En faisant cela nous sommes passés en mode Lecture. Ce mode permet de tester immédiatement les résultats d'une opération pendant le montage.

Sous le logo d'accueil, cliquez sur la flèche. Vous arrivez alors sur ce qui pourrait être le sommaire général de Mediazine. Déplacez-vous maintenant dans le journal ❹ en cliquant sur les vignettes affichées sur la page, ces vignettes n'étant rien d'autre que des images-boutons auxquelles on a affecté un lien, comme nous le verrons plus loin. La promenade terminée, revenez en mode Construction en appuyant à nouveau sur Ctrl/barre d'espace, puis faites Quitter.

Nous allons maintenant explorer le second mode de travail, le mode Diffusion. Depuis le Bureau du Mac ou le Ges-

Mémo

Les trois modes de travail du logiciel

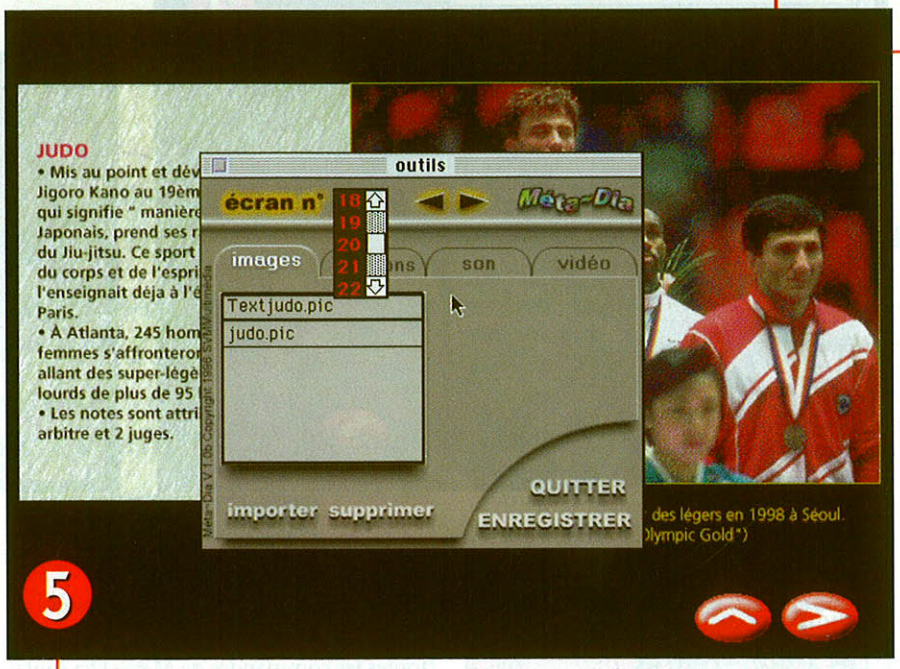
- *Les modes Construction et Prévisualisation sont accessibles depuis le logiciel principal, nommé Meta~Dia.*
- *Le mode Diffusion (lecture seule) s'obtient en lançant le logiciel Proj.exe (PC) ou Projecteur (Mac) situés dans le dossier de l'application en cours.*

tionnaire de fichiers de Windows, déplacez-vous dans le dossier Mediazine, puis lancez le logiciel Proj.exe (PC) ou Projecteur (Mac). Quelques secondes, et nous revoilà dans l'application.

Vous remarquerez que la combinaison Ctrl et barre d'espace n'a aucun effet. Mediazine est en mode Diffusion. Si vous souhaitez diffuser vos réalisations auprès de tiers, sans leur permettre d'en modifier le contenu, il vous suffira de leur transmettre l'intégralité du dossier portant le nom de votre application.

Importer des images

Quitter le Projecteur en pressant les touches Ctrl-Q (PC) ou Commande-Q (Mac). Faites Editer un projet, sélectionnez le dossier Mediazine, puis ouvrez le fichier Metadia.dir. Positionnez-vous sur la page 20. A cette fin, cliquez sur la case correspondant au numéro de page (dans « écran n° » 5) pour faire apparaître le menu local, ou bien entrez directement 20 au clavier. Attention, les numéros de page doivent comporter deux chiffres : pour la page 5, tapez 05.



Cliquez maintenant sur les onglets intitulés Images, Vidéo, Boutons, ou Son. Au milieu de l'écran s'affiche la liste de tous les éléments présents dans la page. Activez l'onglet Images puis cliquez sur le bouton Importer. Placez-vous dans le dossier Mediazin/Media/Images, choisissez l'un des autres fichiers proposés puis validez.

Une nouvelle image vient d'être importée dans l'application. Son nom apparaît en dernier dans la liste. Si la fenêtre Construction masque cette image, déplacez-la en cliquant sur la barre horizontale supérieure. Déplacez maintenant l'image importée sur la scène en la faisant glisser à l'aide de la souris. Relâchez le bouton. L'image conservera définitivement cette position sur la page tant que vous ne l'aurez pas à nouveau déplacé.

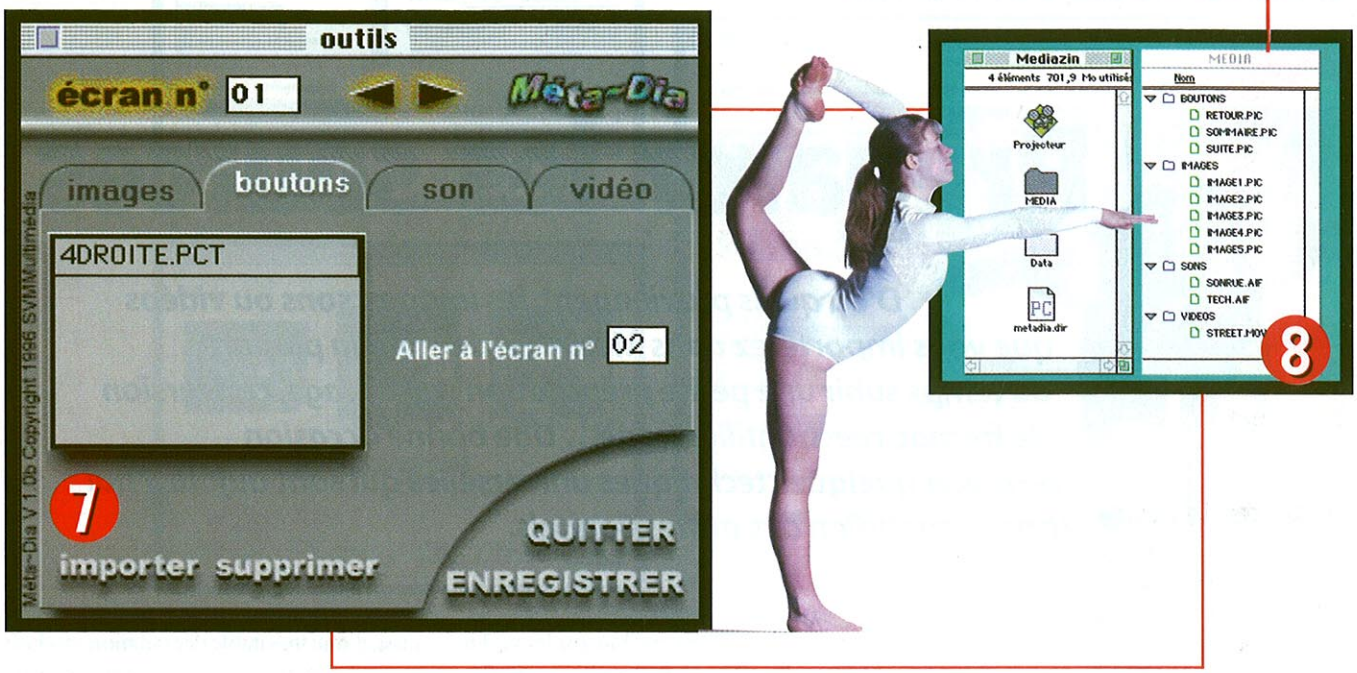
Un constat : la dernière image importée dans une page s'affiche toujours au premier plan. Impossible de la glisser sous une autre. Pour y remédier, pas de problème. Cliquez sur la case correspondante à cette image dans la liste, sans relâcher le bouton faites-la littéralement glisser sur la case supérieure puis relâchez. Résultat : notre image est passée en arrière-plan de l'image précédente. Son nom apparaît en deuxième position dans la liste 6.

Cette logique est propre aux images : les vidéos et les boutons de navigation s'affichent, quant à eux, toujours au premier plan, au-dessus de toute les autres images. Maintenant, tout en veillant à ce que l'image importée soit sélectionnée (son nom doit apparaître en rouge) cliquez sur Supprimer. L'image disparaît de la scène.

Mémo

Les images sous Meta~Dia
(Voir « Les images », page 102)

- *Le logiciel ne peut importer que 6 images par écran.*
- *La dernière image importée s'affiche en superposition des autres images.*
- *Toutes les images comprises dans une application doivent être rangées dans le dossier Nom du projet/Media/Images.*
- *Meta~Dia accepte les images respectant les caractéristiques suivantes : taille maximale de 640 x 480 pixels, résolution de 72 points par pouce et 256 couleurs indexées en Palette système.*
- *Seuls les formats d'images suivants sont reconnus par le logiciel : BMP sur PC et Pict sur Macintosh. Sous Windows, le nom des images doit impérativement se terminer par le suffixe .bmp (par exemple, toto.bmp).*



Jongler avec les boutons

Vous avez pu constater que chaque page comporte deux ou trois boutons de navigation. Leur liste s'affiche au milieu de l'onglet Boutons. En cliquant sur leur nom, un numéro apparaît dans le libellé Aller à l'écran n°. Vous l'avez deviné, ce numéro représente le lien de navigation ❼.

Pour ajouter un bouton, l'onglet Boutons toujours actif, cliquez sur Importer. Placez-vous dans le dossier Media/Boutons et ouvrez le fichier nommé Sommaire… En veillant à ce que le bouton soit sélectionné (affichage en rouge), frappez au clavier le numéro de page 01. Vous constaterez une fois passé en mode Lecture qu'un clic sur ce bouton vous renvoie effectivement à la page d'accueil.

Sachant que vous pouvez importer jusqu'à 5 boutons par écran, cela permet de bâtir des arborescences déjà complexes.

Ajouter son et vidéo

Pour importer des sons et des vidéos dans Mediazine, procédez comme pour les images. Notez que les sons et les vidéos s'exécutent dès l'apparition de la page qui les héberge. En mode Son, l'option boucle permet de répéter un son à l'infini. Il s'interrompra lors du passage à l'écran suivant. De même, les vidéos s'exécutent dés l'arrivée sur la page. Sauf si vous cochez l'option Barre de contrôle. Dans ce cas, le film ne démarrera que lorsque l'utilisateur cliquera sur le bouton de lecture.

Créer un nouveau projet

Lorsque vous créerez un nouveau projet, Meta~Dia créera automatiquement un dossier sur le disque dur. L'écran ❽ décrit l'ensemble des sous-répertoires inclus dans ce dossier. Attention, ne choisissez pas le dossier contenant l'application Meta~Dia pour enregistrer votre dossier projet. Cela risquerait de vous induire en erreur. Créez un dossier de travail bien distinct à un autre endroit du disque dur.

Dans le dossier Media doivent être rangés dans leurs répertoires respectifs les documents sources que vous souhaitez utiliser. Toute image ou vidéo ainsi que tout bouton ou son qui ne sera pas rangé dans le répertoire *ad hoc* n'apparaîtra plus dans l'application sitôt basculé en mode Lecture ou Diffusion. En conséquence, la meilleure méthode de travail consiste à créer ou à préparer la source, puis à l'enregistrer immédiatement dans son dossier de travail.

Nous vous signalons par ailleurs, que nous avons placé sur le CD-Rom plusieurs fonds d'écran et boutons prêts à l'emploi. Recopiez ces éléments directement dans votre dossier de travail. Et maintenant laissez faire votre imagination…

Mémo

A propos des boutons de navigation

(Voir page 103)

- *Meta~Dia accepte au maximum 5 boutons par page.*
- *Les numéros des boutons doivent comporter deux chiffres (05 pour 5).*
- *Sous Windows, le nom des boutons doit se terminer par le suffixe .bmp (par exemple, toto.bmp).*
- *Tous les boutons compris dans une application doivent être rangés dans le dossier Nom du projet/Media/Boutons.*

Mémo

Rappel pour les vidéos et les sons

(Voir «Le son» et «La vidéo» pages 103 et 105

- *Meta~Dia n'accepte qu'une seule vidéo et qu'un seul son par écran.*
- *Meta~Dia n'accepte que les sons enregistrés au format AIF.*
- *Afin d'en réduire l'encombrement, les sons doivent être échantillonnés en 8 bits/22 kHz.*
- *Meta~Dia n'importe que des vidéos au format QuickTime.*

2 Préparer les sources

D'où qu'ils proviennent, les images, sons ou vidéos que vous importerez dans Meta-Dia devront la plupart du temps subir une petite préparation : recadrage, conversion de format, rééchantillonnage... Une bonne occasion de revoir quelques techniques universelles qui sont aujourd'hui le pain quotidien des professionnels.

Les images

La condition *sine qua non* pour qu'une image s'affiche correctement sur tous les types d'écrans consiste à se plier au plus petit dénominateur commun : le format 640 x 480 pixels en 256 couleurs. Vous l'aurez compris, c'est à vous de les convertir dans le bon format et la bonne résolution

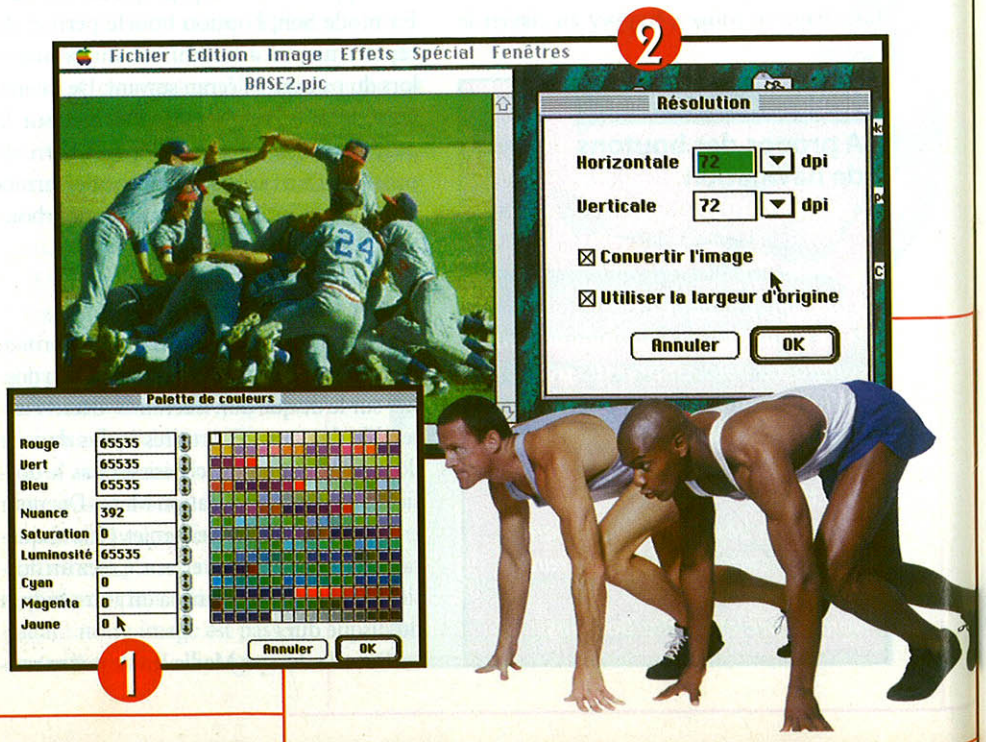
Indexer les couleurs

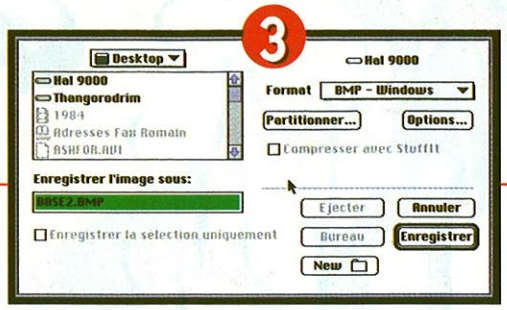
Quelle que soit leur provenance – scanner, logiciel de dessin, Photo CD... – les images bitmap sont rarement prêtes à être intégrées telles quelles dans les logiciels de montage multimédia. Cela pour de multiples raisons. Ces images peuvent avoir été enregistrées dans un format de fichier non compatible avec l'application ; leur taille ou leur résolution peut s'avérer trop grande ou leur nombre de couleurs incompatible avec les caractéristiques d'affichage du moniteur.

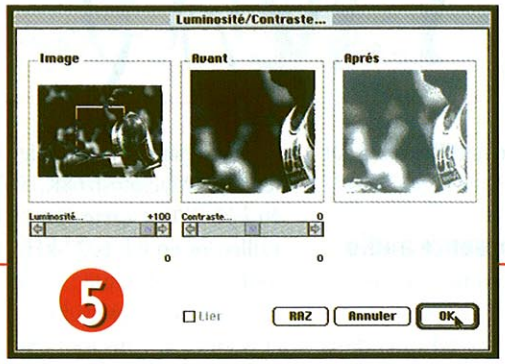
Ce dernier point sera l'occasion d'introduire la notion de palette de couleurs, si importante en multimédia. Toute image numérique est en effet caractérisée par le nombre de couleurs qui la compose. Ce nombre est exprimé en bits. Une image codée sur 8 bits comporte 256 couleurs. En 16 bits, elle offre 65 000 couleurs. Enfin, en 24 bits (le maximum autorisé), une image peut comprendre jusqu'à 17,6 millions de couleurs. Le hic, c'est que l'ordinateur n'est pas toujours en mesure d'afficher autant de couleurs. Si sa carte vidéo ne gère que 256 couleurs, une image codée en 16 ou 24 bits se verra considérablement dégradée à l'affichage.

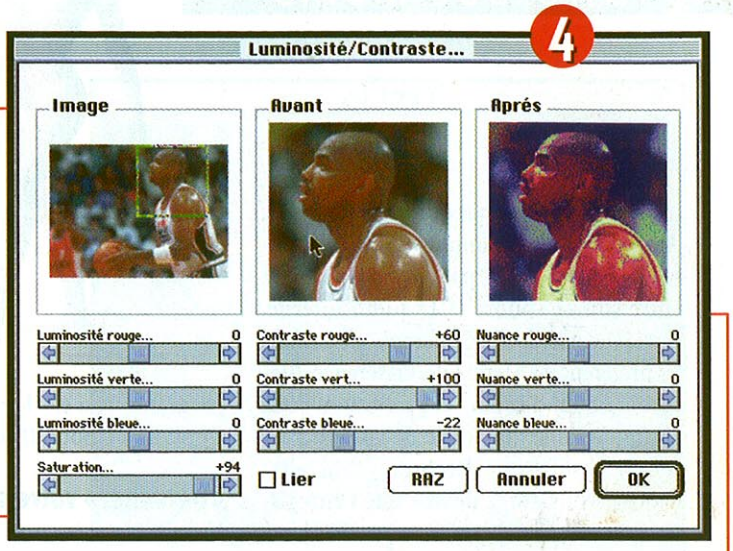
Sachant qu'une grande partie des micro-ordinateurs fonctionne encore avec un affichage en 8 bits, les éditeurs de CD-Rom préfèrent convertir – on dit indexer – toutes leurs images en 256 couleurs. En dépit, là aussi, d'une inévitable dégradation, ce choix permet d'alléger le poids en octet de l'application multimédia : une image codée sur 256 couleurs pèse en moyenne 3 fois moins qu'une image codée sur 24 bits.

Mais attention, il y a deux façons d'indexer une image sur 8 bits. La plus répandue consiste à reproduire l'image originale en n'utilisant que les 256 couleurs standards du système d'exploitation. Cette panoplie de couleurs se nomme Palette système et est universelle d'un logiciel ou d'un ordinateur à l'autre. La seconde solution consiste à définir une palette de couleurs 1 en ne choisissant que des couleurs empruntées à









l'image originale. On dit, construire une palette « adaptative » . La différence ? Quel que soit le logiciel de montage multimédia, il est impossible d'afficher plus d'une image en palette adaptative sur un écran limité à 256 couleurs. Il faudrait en effet employer plus de 256 nuances pour restituer correctement chaque image. D'où la nécessité de travailler en Palette système.

Passées ces explications un peu ardues, on comprend l'intérêt d'indexer les images en 256 couleurs système.

Résolution & Format

Toujours dans le but d'alléger le résultat, Meta~Dia n'accepte que des images en basse résolution (72 points par pouce) au format Pict sur Macintosh et BMP sur PC. Il vous faut donc les convertir, une opération que PaintShop Pro (sous Windows) et Graphic Converter (sur Mac) réalisent sans problème avec le menu Image/Résolution ❷. Pour passer en 256 couleurs, naviguez dans le menu Image jusqu'à l'onglet Couleurs, où une option vous propose de passer en mode 8 bits. Pour sauvegarder votre image dans le format adéquat, utilisez la fonction Enregistrez sous (Save as) et choisissez Pict ou BMP selon le type de votre ordinateur ❸.

Fonds & Boutons

Le fond d'écran d'une application multimédia se doit d'être à la fois esthétique et effacé. Il ne doit en aucun cas gêner la lecture ou détourner l'attention de l'utilisateur. Choisissez de préférence un paysage et évitez les gros plans : la partie intéressante de votre fond risquerait d'être masquée par un texte ou une vidéo. Le seul moyen pour obtenir l'effet voulu est de jouer avec les couleurs de votre image : saturation des couleurs ❹, puis augmentation de la luminosité ❺.

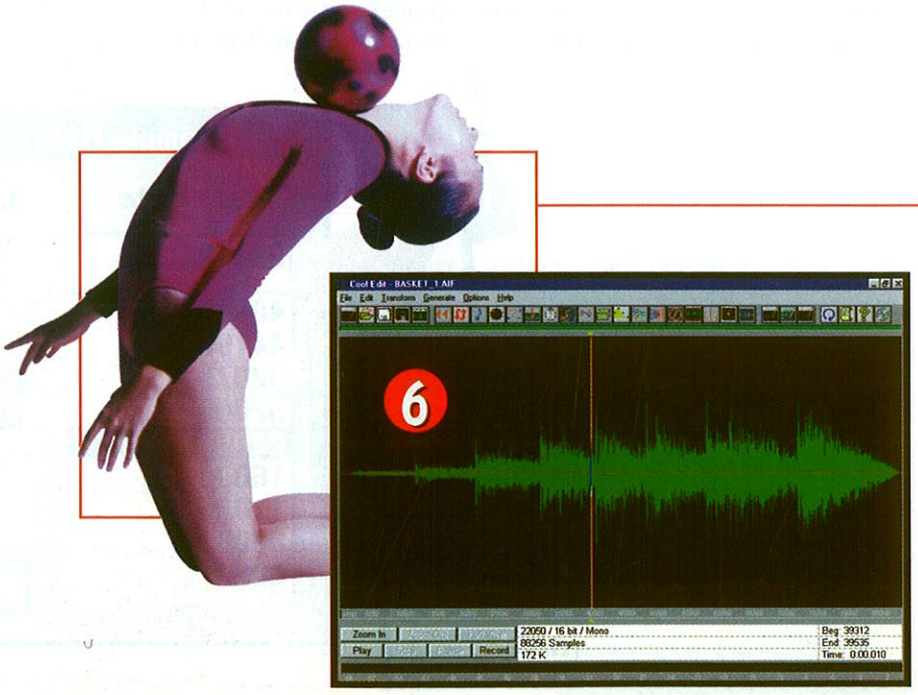
Les boutons constituent la partie interactive de l'application. Si vous désirez créer des boutons, en plus de ceux fournis sur notre CD-Rom, dessinez-les à l'intérieur d'un carré blanc. Cette couleur est considérée par Meta~Dia comme transparente, ce qui lui permet de les intégrer dans le reste de l'application.

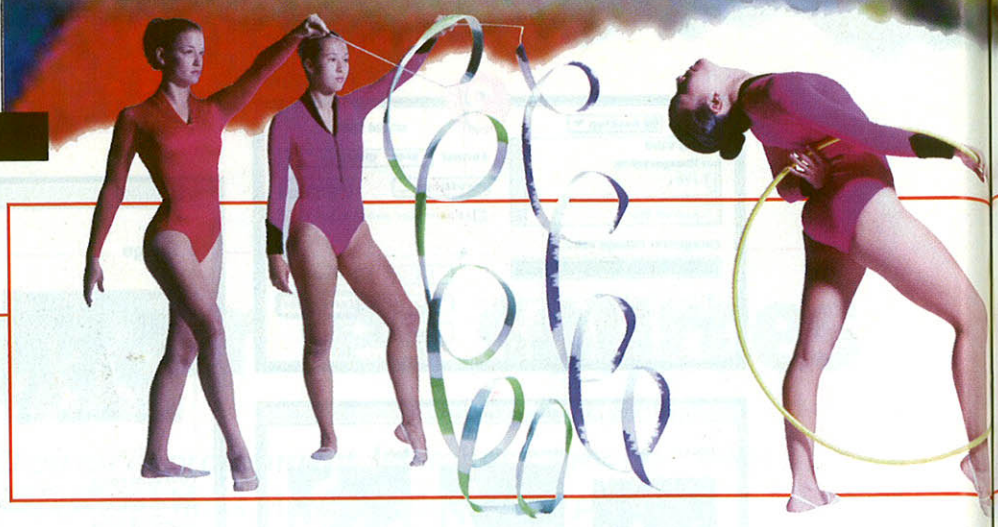
Le son

Pas de mystère. Que vous désiriez ajouter à votre montage un fond sonore ou un commentaire parlé, il vous faudra passer par différentes étapes avant de pouvoir réaliser cette opération dans Meta~Dia : enregistrement, conversion... Voici donc un petit guide pratique pour franchir chaque obstacle.

Enregistrer un son

Sur Macintosh, SoundEffects permet l'acquisition de sons simplement et rapidement, tout en proposant de nombreux effets déformants. En outre, vous pouvez y





ouvrir autant de pistes que vous le désirez. Au lancement de l'application, un document (vide) s'affiche par défaut. Choisissez votre source sonore (CD audio interne, carte d'acquisition AV, microphone...) dans les préférences (Menu File/Preferences/Recording/Sound Input) et profitez-en pour ajuster la taille maximale de votre fichier son si besoin est (Recording/Miscellaneous). Vous aurez deviné que l'enregistrement se déclenche en cliquant sur le bouton affichant un rond rouge. Celui-ci fait apparaître une fenêtre d'enregistrement vous permettant de régler les ultimes détails, comme le volume de la source, le gain (sur la petite palette flottante), etc. Il ne vous reste plus qu'à lancer votre source sonore et à enregistrer votre document.

Sous Windows 95 ou 3.11, CoolEdit est un must en matière d'acquisition audio. Pour travailler plus confortablement, n'hésitez pas à agrandir la fenêtre de façon à ce qu'elle remplisse tout l'écran. De même que sur Mac, choisissez votre source sonore, lancez-la et cliquez sur le bouton Enregistrer au bas de la fenêtre 6.

Si vous voulez capturer un son en provenance du lecteur de CD de votre machine, lancez votre application (de type Lecteur de CD audio) et calez-la sur le morceau de votre choix, avec un déclenchement programmé, si elle le permet. Repassez sur CoolEdit ou SoundEffects et enregistrez.

«Derusher» votre séquence audio

L'acquisition de votre commentaire ou de votre fond sonore une fois accomplie, vous ne pouvez pas l'introduire tel quel dans votre montage. Il vous faut en extraire la partie utilisable, c'est-à-dire «derusher» : enlever les «euh...», les silences et les bruits inopportuns. Rien de plus simple avec la représentation graphique de votre séquence : les pics et les creux font d'utiles points de repère pour sélectionner le passage de votre choix. Copiez (Pomme-X sur Mac, Control-X sur PC) la sélection dans le Presse-papiers, et créez un nouveau document où vous la collerez (Pomme-V/Control-V).

Résolution & Format sonore

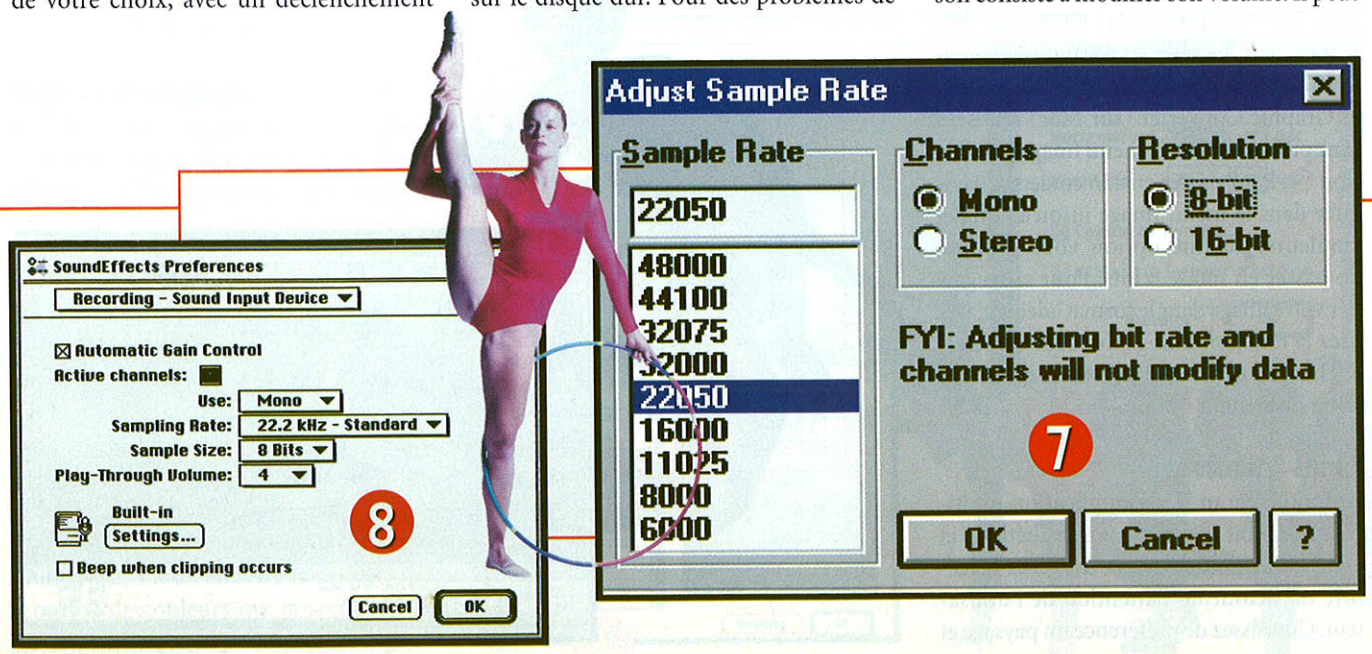
Bien que le son occupe beaucoup moins d'espace sur le disque dur que la vidéo, il reste néanmoins encombrant : une minute de son qualité laser (16 bits/44 kHz) occupe 10 Mo sur le disque dur. Pour des problèmes de place, et parce que tous les micro-ordinateurs (les Macintosh 68K, en fait) ne sont pas équipés d'une carte son 16 bits, nous travaillerons en 8 bits/22 kHz, une résolution tout à fait suffisante : elle est utilisée par la majorité des titres multimédias. Paramétrez la résolution dans les préférences de CoolEdit ou SoundEffects 7 et 8

Le format AIFF a l'avantage d'être reconnu aussi bien sur PC que sur Macintosh, il a donc été choisi pour fonctionner avec Meta~Dia. Pensez à le sélectionner lors de la sauvegarde de votre piste sonore (Menu File/Save As).

Quelques effets très spéciaux

Si l'informatique permet quelque chose d'amusant, c'est bien de distordre la réalité, parfois même avec excès. Les effets audio le font rapidement et simplement et permettent en plus de minimiser des bruits de fond ou des effets de souffle. En voici quelques-uns.

Enveloppe. Jouer sur l'enveloppe d'un son consiste à modifier son volume. Il peut



être judicieux d'augmenter momentanément le volume d'une séquence afin de mettre en avant un passage significatif ou bien d'atténuer progressivement le volume en fin de séquence.

Bend/pitch. Le pitch permet d'augmenter ou de diminuer une fréquence sonore pendant son exécution, comme si l'on modifiait la vitesse d'une platine 33 tours en cours de marche.

Réverbération. Comme son nom l'indique, la réverbération reproduit l'acoustique d'une salle plus ou moins spacieuse. Extrêmement utilisé dans les studios d'enregistrement, cet effet donne de l'ampleur et de la chaleur aux voix et aux instruments.

Delay. A ne pas confondre avec la réverbération, le delay est un écho très franc qui peut se répéter un nombre infini de fois. Tout se passe comme si l'on superposait plusieurs fois une séquence sur elle-même en la décalant légèrement dans le temps.

La vidéo

Les CD-Rom multimédias sont une source infinie de «matières premières» pour les créateurs en herbe, surtout grâce aux vidéos qu'ils contiennent. En effet, même si le prix des cartes de capture vidéo a été sérieusement revu à la baisse ces derniers temps, elles ne sont pas encore à la portée de tout un chacun. Profitons donc de cette manne, dans un cadre strictement privé et familial, bien évidemment !

«Derushage»

Comme pour les pistes audio, pas la peine de s'encombrer de matériaux inutiles : le Couper-Coller est là pour évacuer les secondes superflues, coûteuses en espace-disque. Si le PC est relativement bien pourvu en *sharewares* d'édition vidéo, le Macintosh se révèle un peu léger dans ce domaine : le seul logiciel que nous pouvons vous conseiller pour éditer vos vidéos est le très sobre Lecture Quicktime, à moins que vous ne possédiez l'excellent Adobe Première. La sélection d'une portion de vidéo se fait en pressant la touche Shift pendant que vous déplacez le curseur de lecture à la souris. La sélection est représentée sous la forme d'une barre noircie sur la barre de lecture 9. Pour obtenir un résultat satisfaisant, il est important de ne pas avoir de vides entre deux collages. Calez votre séquence au bon endroit en avançant image par image, en cliquant au coup par coup sur le bouton Avance rapide. Sous Windows, PaEdit offre une représentation plus «cinématographique» du montage, mais le principe reste le même que sur Mac : le Couper-Coller est roi.

Compression & Codec

La qualité et la fluidité d'une vidéo numérique sont avant tout une histoire de Codec. Les trois formats vidéo présents sur micro-ordinateurs, QuickTime Mac, QuickTime PC et AVI ont chacun leurs spécificité, auxquelles viennent se rajouter les algorithmes de compression. Un Macintosh (équipé des bonnes extensions) peut lire sans problème les deux formats QuickTime et peut disposer des mêmes Codec que les AVI de Windows. Mais un utilisateur de QuickTime PC ne pourra pas toujours lire une séquence provenant d'un Mac. Les techniques de compression disponibles sont multiples et ne facilitent pas la tâche des éditeurs de logiciels. Une des solutions les plus simples pour obtenir une séquence «universelle» est de créer un film QuickTime compressé en Cinepak, lisible aussi bien sur PC (QuickTime et AVI) que sur Mac. Mais ce choix ne suffit pas pour avoir une séquence fluide et vide de toute saccade. Quinze images par seconde et un débit de 220 Ko/s sont recommandés. Un taux de compression de 75 % permet un bon compromis entre qualité et espace disque.

Conversion AVI —> QuickTime

La conversion d'un format à l'autre se fait soit par le biais de gros logiciels, comme Premiere ou MediaStudio Pro, ou grâce à de petits utilitaires du type VfW Utility. Ces derniers s'utilisent très simplement : ouvrez votre vidéo (menu File/Open), choisissez le répertoire de destination et lancez la fonction Convert.

Le texte

Pour intégrer du texte dans Meta~Dia, il vous faut d'abord le faire passer de son état «normal» (comme dans un traitement de texte) à l'état bitmap (mode points). On dit «brûler le texte». Le problème de cette technique est une perte certaine de qualité, mais elle présente l'avantage, comme aucun ordinateur n'a dans son système les mêmes polices de caractères que son voisin, de permettre que soient conservés les différents attributs typographiques de la mise en page.

Pour endiguer une trop grande perte de points, il vous suffit de créer un nouveau document 24 bits dans votre logiciel de dessin et d'y taper votre texte (toujours sur fond blanc). La condition indispensable est d'activer les fonctions *anti-aliasing* (lissage) dans les préférences, sous peine de voir apparaître un texte complètement pixélisé. L'opération effectuée, enregistrez votre document en 8 bits/256 couleurs en Pict ou BMP.

/ Julien Demoly avec Romain Poirot

Découvrez le W Netscap

Difficile d'échapper à Internet ! Mais si tout le monde en parle, le mieux est d'aller voir ! En compagnie du Netscape Navigator 2.0 et du kit de connexion Excelsior, venez découvrir le côté spectaculaire d'Internet, le World Wide Web.

Si le réseau des réseaux, Internet, enregistre une croissance aussi spectaculaire, c'est bien grâce à son aspect multimédia : le Web. Diminutif de World Wide Web, « toile d'araignée planétaire » au sens littéral, le Web est un super Minitel, haut en graphisme, en couleur, en son, voire en vidéos. Le Web, c'est encore plus de vitesse, de richesse de contenu et moins de dépense. Le Web, enfin, c'est l'antithèse de la centralisation à la française : tel un réseau de neurones en pleine croissance, Internet dispose d'innombrables ramifications : des millions de pages de contenu, éparpillées dans le monde entier. Ces pages au format HTML (HyperText Markup Language) offrent aux utilisateurs d'Internet une convivialité sans précédent, et, grâce aux liens hypertexte, le moyen de butiner sans limitation la « Très Grande Bibliothèque » numérique planétaire.

En règle générale, Internet se satisfait d'ordinateurs de moyenne puissance, et les processeurs PowerPC ou Pentium ne sont pas indispensables. En revanche, disposer d'un modem rapide procure un gain de temps appréciable. On considère qu'un modem à 14 400 bps (bits par seconde) est un minimum pour accéder au Web. Avec un modèle deux fois plus rapide, vous gagnerez du temps. Mais pas nécessairement. De nombreux paramètres, intimement liés aux heures et aux jours, conduisent à de sensibles variations de débit. Il faut que le serveur Internet – le site – auquel vous vous connecterez ne soit pas trop fréquenté à ce moment-là ; que la bande passante – le débit permis par « les tuyaux » numériques qui vous relient à ce site – soit suffisante. Dernière condition : que le fournisseur d'accès à Internet *(provider)* ait les capacités techniques de satisfaire simultanément un nombre important de connectés (les internautes). Car ces fournisseurs d'accès sont incontournables pour accéder à Internet. Moyennant un abonnement mensuel inférieur à 100 francs, ils vous ouvrent les portes du réseau et vous gratifient d'une adresse électronique personnelle. Chaque connection vous sera dès lors facturée au tarif France Télécom, en local ou en inter-urbain, selon la distance géographique qui vous sépare de ce prestataire.

Pour naviguer sur le Web, on utilise un logiciel de navigation *(browser)*. Celui qui est à la mode actuellement se nomme Netscape Navigator. Sa réputation n'est pas usurpée : c'est le meilleur, le plus répandu, le plus universel aussi, puisque présent sur les plates-formes Mac, PC (Windows 3.1, 95, NT) et Unix. C'est donc en toute logique que nous avons choisi Netscape pour nos premiers pas sur le Net, et c'est la version la plus récente (2.01) et en français que vous trouverez sur le CD-Rom de ce mois-ci. Une exclusivité de votre magazine multimédia préféré !

La médiatisation du Web ne doit pas cacher d'autres commodités offertes par Internet, toutes aussi attrayantes comme le transfert de fichiers ou les News Group (ces forums thématiques qui défraient tant la chronique). Il y a peu de temps encore, chacune de ces applications nécessitait un logiciel bien particulier. Aujourd'hui, elles sont regroupées au sein de Netscape Navigator, ce qui améliore considérablement la facilité d'accès à ces services. Cependant, c'est sur l'aspect Web que nous nous concentrerons dans cet article. Vous verrez, de site en site, qu'il y a déjà largement de quoi faire…

Web avec
pe Navigator 2.01

SUR NOTRE CD-ROM

En exclusivité

La version d'évaluation française de Netscape Navigator 2.01

Cette version complète de Navigator (pour Windows 3.1, Windows 95 et Mac) est limitée à une utilisation de 60 jours. Au-delà de cette période, vous devrez acquérir légalement le logiciel auprès des distributeurs agréés Netscape. À cette fin, de plus amples informations vous sont présentées à partir de la page d'accueil du logiciel. *(Les sociétés Netscape et Excelsior n'assurent auc un support technique pour l'utilisation de ce logiciel.)*

Le kit Internet d'Excelsior

L'originalité du kit d'accès Internet Excelsior est qu'il ne nécessite pas d'abonnement auprès d'un fournisseur. Sitôt l'installation terminée, le modem branché, vous pourrez goûter aux joies d'Internet. La communication est facturée au tarif Audiotel de France Télécom, soit 2,23 francs par minute, quelle que soit votre situation géographique sur le territoire français. Seules contreparties : ce kit ne permet que des connexions anonymes. De fait, vous ne pourrez accéder aux services d'Internet qui nécessitent une adresse personnelle comme le courrier électronique. En outre, les connexions Internet via Audiotel sont limitées à vingt minutes d'affilée (une contrainte de France Télécom). Passé ce délai, la communication s'interrompra quoi qu'il arrive. Vous devrez alors la relancer.

Configuration requise

- **Windows 3.1**
  PC 386/SX ou plus,
  8 Mo de mémoire, Windows 3.1
- **Windows 95**
  PC 486/SX ou plus,
  8 Mo de mémoire,
  Windows 95 ou Windows NT
- **Macintosh**
  68030, 8 Mo de mémoire,
  Système 7 ou plus

Installez Netscape et

Avant même d'utiliser Netscape, il est primordial d'apprendre à se connecter sur le Net. Notre kit comporte tous les logiciels et les ressources nécessaires pour y parvenir. A condition, naturellement, de disposer d'un modem...

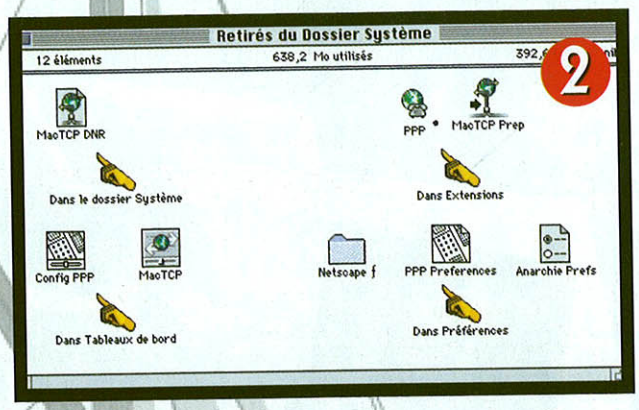
Installer les outils de connexion

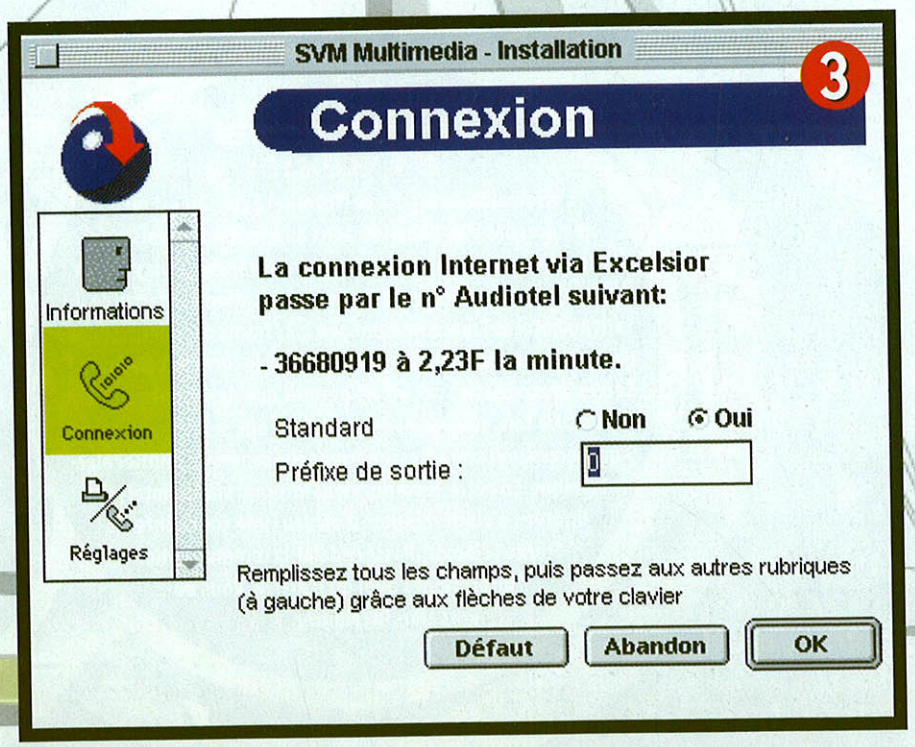
Prenez un modem fonctionnant à 14 400 ou 28 800 bps, raccordez-le au port série de votre micro-ordinateur d'un côté, à la prise téléphonique de l'autre. Allumez le modem. Les choses sérieuses peuvent maintenant commencer...

Sur Windows 3.1 et 95 : l'installation de Netscape et du kit de connexion à Internet se font à partir du programme Install.exe situé dans le répertoire Internet, au premier niveau du CD-Rom. Arrivé sur l'écran d'accueil faites Continuer.

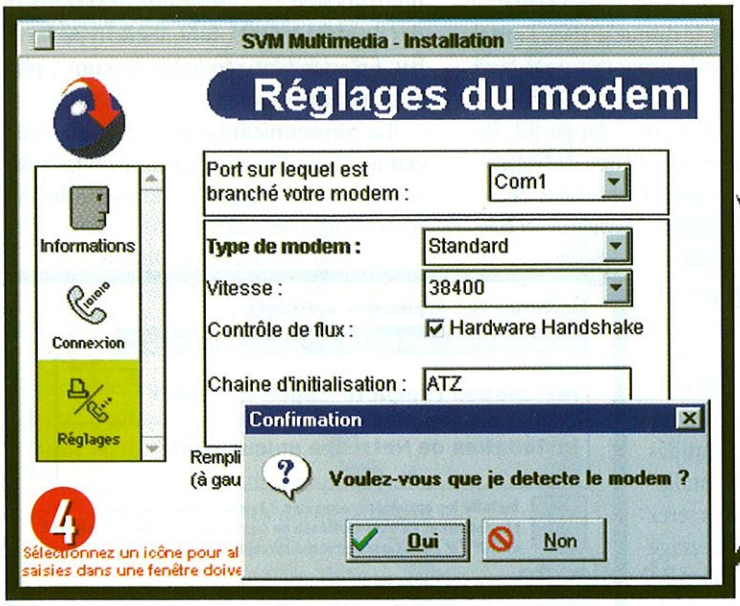
Sur Macintosh : quittez toutes les applications en cours, puis lancez le logiciel Installation Internet Excelsior situé au premier niveau du CD-Rom. Ce programme va recopier des fichiers Extensions, Tableaux et Préférences dans votre dossier Système. Aussi sera-t-il nécessaire de redémarrer le micro-ordinateur à la fin de l'installation 1.

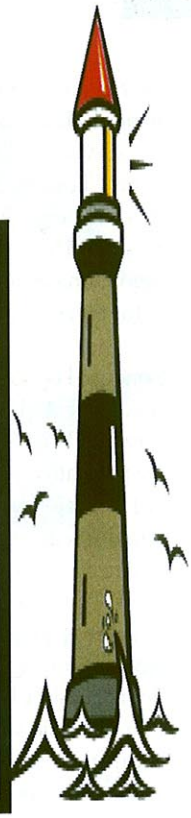
Utilisateurs de Macintosh : vous-même ou bien l'utilisateur du Mac sur lequel vous travaillez pouvez avoir déjà installé un autre kit de connexion Internet. Si votre disque dur contenait des ressources Internet avant l'installation de notre kit, un dossier intitulé Retirés du Dossier Système sera créé par le logiciel d'installation. Il contient tous les fichiers remplacés par ce dernier. De la sorte, vous pourrez rétablir les précédents réglages Internet en replaçant ces fichiers dans leurs

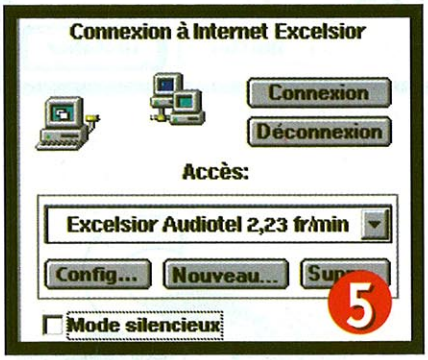


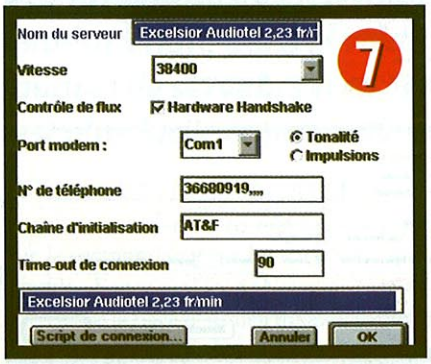


le kit Internet









dossiers respectifs. Les emplacements de ces dossiers sont indiqués sur l'écran ❷.

Configurer la communication

L'installation se poursuit jusqu'à ce qu'apparaisse l'écran intitulé Installation Internet Excelsior. Nous allons maintenant procéder au paramétrage de la communication. Dans le cas où vous seriez raccordé à un standard téléphonique d'entreprise, cliquez sur la deuxième icône à gauche (Connexion). Cochez la case Oui puis saisissez le numéro d'accès aux communications extérieures ❸.

Deuxième étape : indiquez au logiciel le type de modem dont vous disposez et, sur PC, le port de communication qui le relie à l'ordinateur. Cliquez sur l'icône Réglages en bas de la fenêtre.

Sur PC : le logiciel se propose de détecter votre modem. Passées quelques secondes d'attente, un message validera l'opération ❹. Acceptez. Le cas contraire, indiquez dans le menu Port sur lequel… le numéro de votre port série. Il s'agit généralement des ports Com 1 ou Com 2. Dans le doute, vérifiez sur le panneau arrière de votre ordinateur. Cela fait, activez le menu local Type de modem et sélectionnez dans la liste la marque de votre matériel. Attention, si ce dernier n'y figure pas, prenez l'option Hayes (tous types) : cela fonctionne presque systématiquement.

Sur Macintosh : choisissez votre type de modem, et s'il ne figure pas dans la liste, prenez l'option Hayes tous types

Enfin vous constaterez, toujours au sein du même écran, que la vitesse du port de communication modem est par défaut réglée sur 38 400 bps. Vous pouvez laisser ce chiffre tel quel, même s'il se révèle largement supérieur aux performances réelles de votre matériel. Ces réglages terminés, faites OK. Choisissez alors le répertoire de destination du kit Internet sur votre disque dur.

Etablir une première connexion

L'installation est achevée. Il est temps de procéder à un essai de connexion avec notre centre serveur. La tâche incombe à un petit logiciel utilitaire qui vous permettra de lancer ou d'interrompre la communication.

Sous Windows : un nouveau Groupe de programmes intitulé Internet Excelsior vient d'être créé. Au sein de ce groupe, lancez le logiciel Connexion Excelsior. Si tous les paramètres fixés plus haut sont corrects, cliquez simplement sur Connexion ❺.

Sur Macintosh : allez dans le dossier Internet Excelsior et lancez le logiciel Connexion/Déconnexion. Le bouton Connexion à Excelsior permet d'accéder à notre serveur. Vous pouvez également effectuer cette opération en utilisant le tableau de bord Config PPP.

Le processus est en route ❻. Passé quelques secondes, vous entendrez dans le haut-parleur du modem la numérotation s'opérer, suivie d'un signal d'attente, puis d'une voix féminine signalant votre entrée sur le service Audiotel. Sur PC comme sur Mac, le bouton Déconnexion est maintenant actif.

En cas de problème

Pour le cas où vous auriez commis une erreur lors du paramétrage du modem (port de communication ou autre), vous pouvez revenir en arrière en utilisant les logiciels qui suivent.

Sur PC : lancez le logiciel Internet Excelsior et cliquez sur le bouton Config. Dans cette boîte de dialogue ❼ vous pourrez changer le port série ou modifier la vitesse de ce port (certains PC ne peuvent communiquer au-delà d'une vitesse de transmission de 19 200 bps.

Sur Macintosh : lancez le tableau de bord ConfigPPP. En cliquant sur Config… vous accéderez à une boîte de paramétrage Changez le port de communication (modem ou imprimante) ou le suffixe téléphonique (par exemple le «0») suivi de deux virgules comme ceci : 0,,36 68 09 19.

Se déconnecter…

Quitter une application telle que Netscape ne rompt pas pour autant la communication téléphonique avec le serveur. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Deconnexion Excelsior. Une sécurité supplémentaire consiste à éteindre immédiatement le modem. En effet, sur certains Power Macintosh à bus PCI (la faute en incombe à Apple), et parfois sous Windows 95, le fait de rompre la communication n'est suivie d'aucun effet.

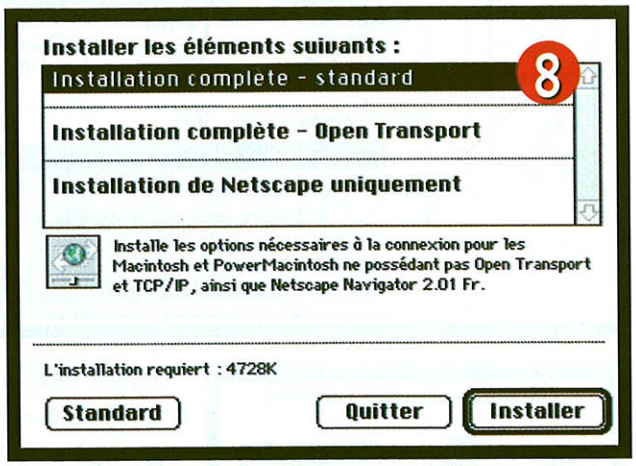
Installation de Netscape 2.0

Notre Kit de découverte vous permet d'installer indifféremment les outils de connexion à Internet ou le logiciel de navigation Netscape. Si vous souhaitez n'installer que Netscape, suivez néanmoins toute la procédure décrite au premier chapitre (lancement du logiciel, choix du modem…) puis validez.

Sous Windows : une boîte de dialogue s'affiche. Cliquez sur N'installer que Netscape : de cette façon aucun logiciel d'installation ne sera recopié sur le disque. Passée l'installation, un Groupe de programmmes Navigator est créé.

Sur Macintosh : L'écran 8 apparaît. Répondez à l'option 3 (Installation de Netscape uniquement). Une fois le logiciel installé, ouvrez le dossier Netscape Navigator. N'hésitez pas à affecter au logiciel Netscape Navigator le plus de mémoire possible (Fichier/Lire les informations) car les 5 Mo normalement requis pour l'application ne sont pas de trop . Sitôt l'installation terminée, vous serez confronté au message suivant : «Voulez-vous vous connecter au site de l'installation de Netscape…» . En acceptant cela, vous pourrez télécharger de nouvelles extensions, les *plug-in*, de petits programmes externes qui étendent considérablement les capacités du logiciel. Ils permettent par exemple d'afficher dans une page Web des animations, des vidéos ou des documents électroniques de type Acrobat. En attendant, répondez non ou… plus tard à ce message.

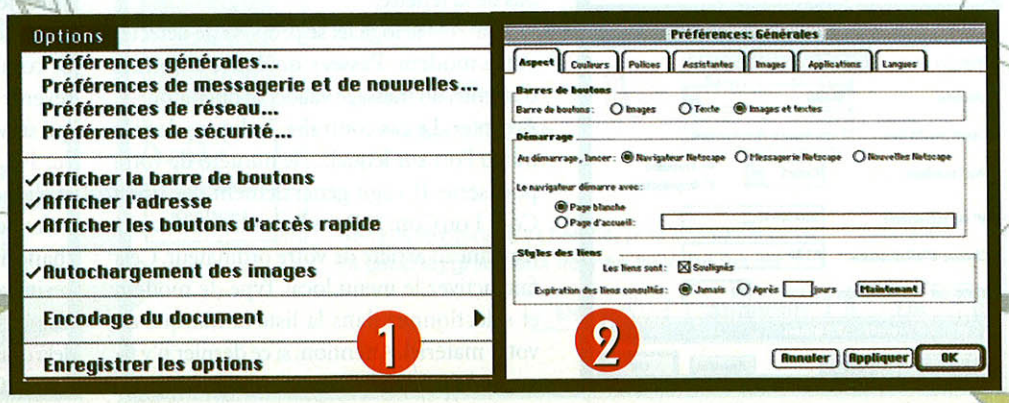
La communication n'étant pas encore établie, chose que Netscape ne peut faire par lui-même, une réponse positive entraînerait un message d'erreur.



Préparez votre navigateur

Netscape Navigator et le kit de connexion Internet sont maintenant installés. Afin que la promenade soit confortable et se déroule sans encombre, Netscape a besoin de quelques petits ajustements.

Nous prendrons le temps de découvrir le logiciel sans lancer immédiatement la connexion. Netscape Navigator est maintenant lancé. La première page Web à s'afficher est une page d'accueil de Netscape située sur le CD-Rom. Lisez-la attentivement. Elle renferme les informations pratiques pour acquérir légalement le logiciel auprès des distributeurs agréés. Car la version de Navigator livrée



sur notre CD-Rom est limitée à une période d'utilisation de 60 jours à compter de la date d'installation du logiciel.

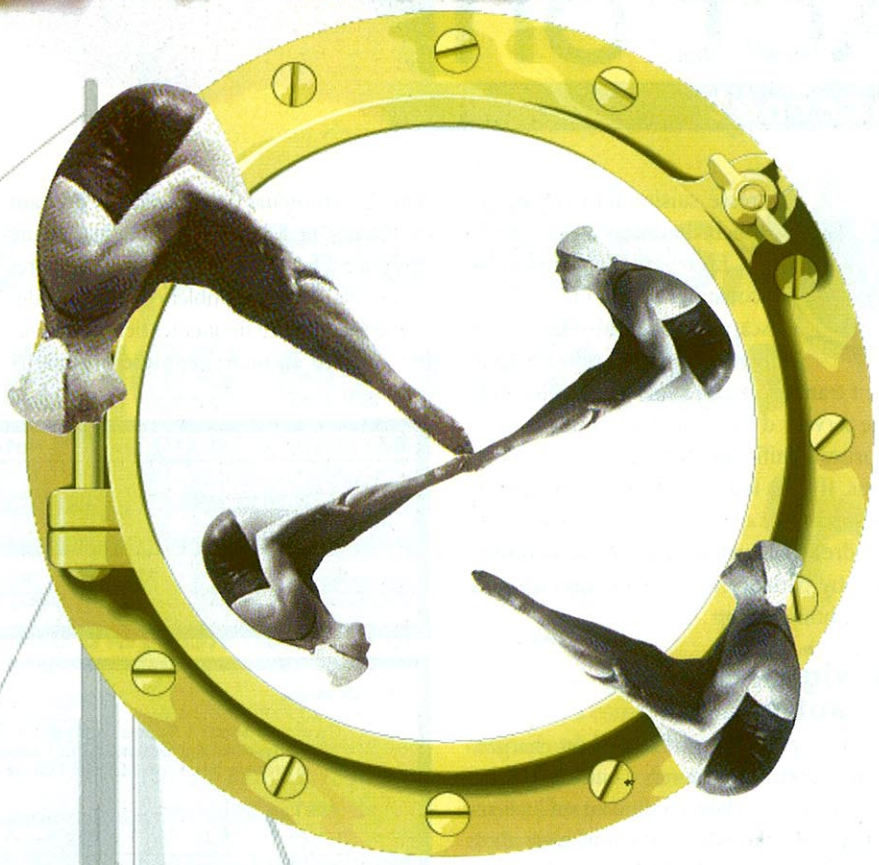
Personnaliser l'interface du logiciel...

Avant toute chose, il est préférable de configurer l'écran pour avoir le maximum de possibilités de contrôle sous la main, ce qui est justement le rôle du menu Options. Cochez dans un premier temps toutes les options, telles qu'indiquées sur l'écran ❶.

Cela diminuera légèrement la place disponible pour l'affichage des pages Web, mais vous vous y retrouverez plus facilement. La première option est de toute manière indispensable. Sans elle vous ne pourriez accéder aux boutons de navigation (Précédent, Suivant, etc.).

Vous pouvez désormais aller dans Préférences générales régler les derniers détails du look de votre fenêtre ❷. Cliquez sur l'onglet Aspect. Face à l'option Barre de boutons, choisissez Images et textes (sur Macintosh) ou Textes (sous Windows).

De la sorte, les icônes de la barre supérieure seront légendées et votre apprentissage sera facilité. Plus tard, vous pourrez vous contenter des icônes. Enfin, dans Style de liens, cochez l'option Soulignés. Cela vous permettra de repérer les liens hypertexte au sein des pages Web.



... et celle des pages Web

Dernier point et non des moindres, le choix de la police d'affichage. En effet, dans un *browser*, vous êtes maître de choisir le type et la taille des polices d'affichage des pages Web. Selon la taille de votre écran, ou selon vos goûts, cette option améliorera le confort de lecture.

En arrêtant votre choix à du Times 12, vous ne prenez aucun risque : cette police et ce corps sont couramment employés par de nombreux concepteurs de sites Web. Pour ce faire, toujours dans Options/Préférences générales, cliquez sur l'onglet Polices puis à nouveau sur le premier bouton Polices... et faites votre choix. Le second choix proposé (Police à chasse fixe) permet de définir une police non proportionnelle. Celle-là sera utilisée pour l'affichage de tableaux dans les pages Web.

3 Plongez dans le Web

Les préparatifs sont terminés, entrons sans plus attendre dans le vif du sujet : se connecter auprès de serveurs Web. Rassurez-vous, Netscape est plus facile à manœuvrer qu'un dériveur.

Procédez à la connexion Internet décrite au chapitre précédant, puis une fois connecté sur le serveur, lancez le logiciel Netscape : double-cliquez sur l'icône Netscape Navigator. Passée la page d'accueil du logiciel, vous voilà prêt pour le grand saut.

Saisir l'adresse d'un site Internet

Supposons que nous souhaitions rejoindre le site Web de *SVM Multimédia*. Votre premier réflexe pourrait être de cliquer dans la page d'accueil sur le logo de notre magazine. Vous auriez raison, cette image est justement un lien hypertexte derrière lequel nous avons « collé » l'adresse Internet de notre site. Mais supposons que vous ayez relevé cette adresse sur le magazine et souhaitiez vous y connecter. Pour ce faire, vous devrez écrire ces coordonnées, soit « http://www.excelsior.fr », dans le champ Adresse situé juste en dessous de la barre de boutons ❶. Surtout, soyez fainéant : le préfixe "http://" qui précède la plupart des adresses Internet, est facultatif. Si vous l'omettez, Netscape s'en chargera. Cette

adresse saisie, appuyez sur la touche Retour.

En regardant mieux, vous constaterez que l'icône Netscape (en haut à droite) s'agite. Elle vous signale que des données sont transférées entre votre ordinateur et le site serveur d'Excelsior. Cette pluie de météorites signifie que Netscape travaille pour vous. Il vous faudra parfois être patient. Il n'est pas rare qu'un serveur ne daigne répondre avant quelques dizaines de secondes. Si votre patience venait à s'épuiser, cliquez sur le bouton Stop .

Naviguer d'un site à l'autre

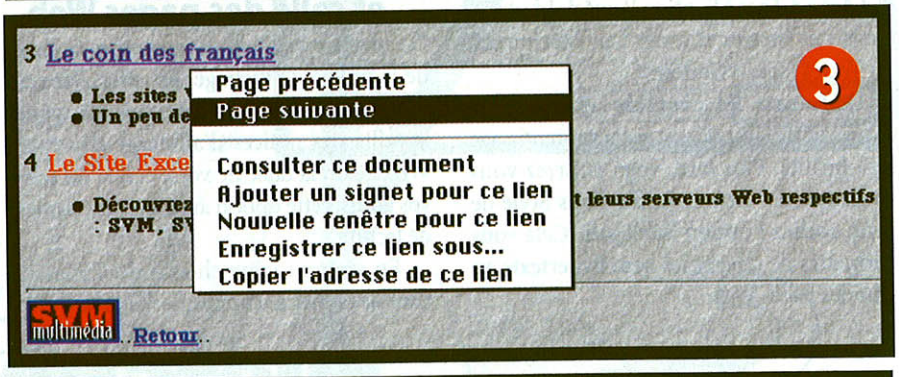
Une fois qu'une page d'accueil est chargée, vous pouvez naviguer vers d'autres pages ou d'autres serveurs Web en cliquant sur les liens hypertexte – nous vous invitons bien sûr à découvrir notre site SVM Multimédia. Vous repérerez facilement les liens : ils sont affichés en vert, et par ailleurs le curseur de la souris se change en une petite main à l'index pointé lorsqu'on les survole sans cliquer. Si vous souhaitez savoir où mène ce lien, regardez le bas de la fenêtre. Dans la ligne d'état, tout en bas, à gauche de la page, s'affiche l'adresse complète de la page de destination ❷.

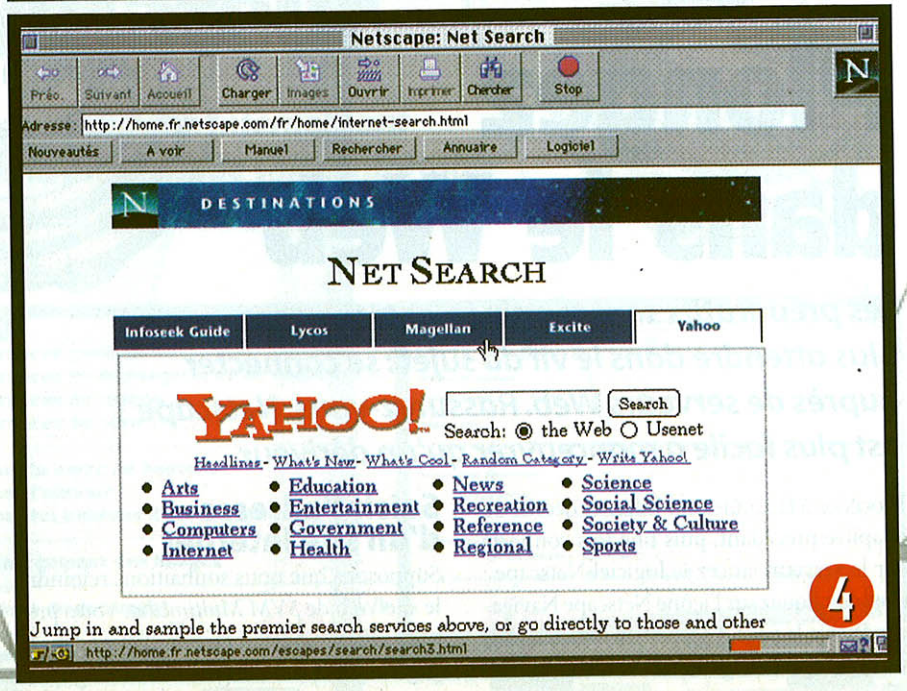
Après avoir rebondi de lien en lien à travers quelques pages, vous pouvez revenir en arrière grâce au bouton Précédent. Et, bien sûr, vous inversez le sens en cliquant sur Suivant. Pour aller plus vite, cliquez sur le fond de la page (c'est-à-dire ni sur une image ni sur un lien textuel) sans relâcher la souris. Au bout d'une seconde, un menu local vous propose ces deux options ❸. Sur PC, c'est le clic sur le bouton droit qui remplit ce rôle.

Une aiguille dans une meule de Web

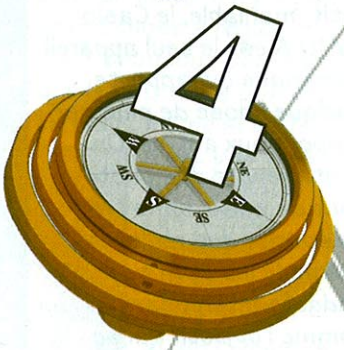
Il existe d'autres méthodes permettant de naviguer entre les sites Internet. Mais dans les premiers temps, le problème des «surfeurs» néophytes est de savoir où aller. Heureusement, Netscape, qui a tout prévu, dispose d'un site Web où vous trouverez toute information utile sur la planète Web. Des boutons situés sur l'interface vous y connectent en deux coups de souris.

Cliquez, par exemple, sur Rechercher. Vous voilà directement connecté au sein d'une section du site Netscape, spécialisée dans les «moteurs de recherche». Sachant qu'Internet ne dispose d'aucune architecture centralisée, le Web est dépourvu d'annuaires exhaustifs. Afin de combler cette lacune, des sites éminemment fréquentés tiennent à jour leur propre annuaire, comme le fameux Yahoo ! ❹. Parallèlement, plusieurs sites français recensent le gratin des meilleurs sites Web thématiques. Sans doute le moyen le plus simple pour démarrer son exploration. Ces principaux serveurs sont en partie recensés dans le site Internet SVM Multimédia.

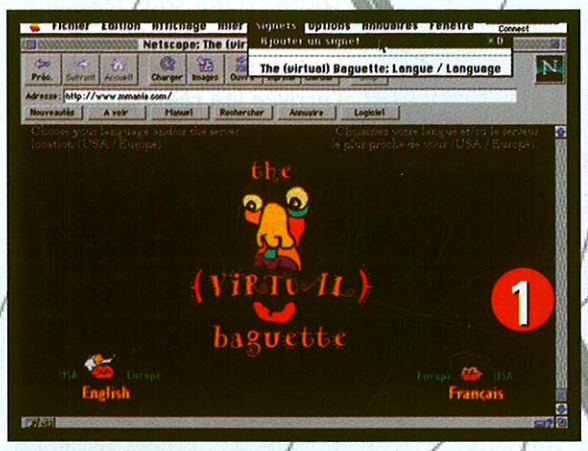




Repêchez informations, images et fichiers



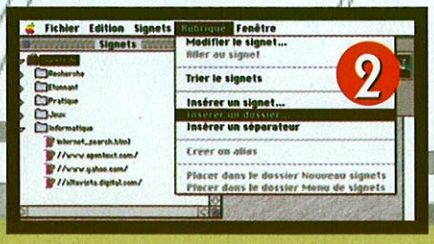
A quoi bon crapahuter sur le Net, si c'est pour n'en rien ramener. Il est pourtant facile de conserver une trace de tout ce que l'on peut consulter. On peut même partir à la pêche aux gros documents.



Un répertoire d'adresses digne de ce nom

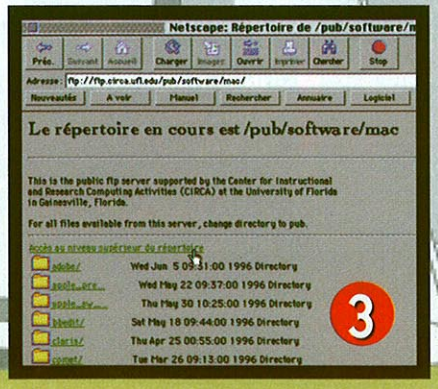
La méthode de connexion évoquée plus haut (champ Adresse) est simple mais pas très souple à terme. Lorsque vous aurez quelque peu bourlingué sur le Web, mémoriser les dizaines de sites dignes d'intérêt deviendra un vrai casse-tête. Pour remédier à cela une solution : les signets *(Bookmarks)*. Sitôt arrivé sur le site de votre choix, faites Signets/Ajouter un signet ❶. Vous constaterez que l'adresse de la page courante s'ajoute au bas de ce menu. Pour lui donner un intitulé plus parlant, faites Fenêtre/Signet, sélectionnez l'adresse dans cette nouvelle fenêtre, puis faites Rubrique/Modifier le signet. Vous pourrez changez le nom du site sans modifier son adresse proprement dite.

Un autre intérêt des signets : la possibilité de ranger dans des dossiers et par thèmes les adresses de vos sites favoris. Leur adresse apparaîtra dans des sous-menus ❷. Une fonction indispensable lorsque l'on dépasse la vingtaine d'adresses. Vous noterez la possibilité de « piocher » un signet avec la souris pour le déposer dans le dossier de votre choix. Par ailleurs, les alias vous permettent de placer un même signet dans plusieurs dossiers sans le dupliquer.



Rapatrier les pages Web et leurs images

Les adresses ne sont pas tout. Vous pouvez également sauvegarder les pages pour les consulter à tête reposée, la communication refermée. Faites Fichier/Enregistrer sous..., sélectionnez le format Sources dans le menu qui s'affiche, puis choisissez le dossier où ranger la page à conserver. Vous pouvez désormais consulter à tout moment cette page en faisant Fichier/Ouvrir un fichier. Vous constaterez qu'il manque quelque chose : les images contenues dans la page n'ont pas été sauvegardées. Heureusement, Netscape facilite encore les choses. Cliquez sur une image, sans relâcher le bouton de la souris, puis, dans le menu qui s'affiche, sélectionnez Enregistrez cette image sous et sauvegardez-la dans le même dossier que le fichier texte. La prochaine fois que vous ouvrirez le document, les images seront là.



Des méga-octets de logiciels en ligne...

Si quelqu'un vous donne une adresse qui commence par "ftp://" au lieu de "http://", sachez qu'il s'agit d'un site spécialisé dans le transfert de fichiers comme l'indique le préfixe ftp (File Transfert Protocol). Ces sites vous permettent de récupérer, via le réseau, des documents ou des programmes complets. Tout se passe comme si vous étiez connecté à un disque dur situé à l'autre bout du monde ! Et qui fonctionne exactement comme celui de votre machine.

Pour naviguer dans ces serveurs ftp, il suffit de cliquer tout bêtement sur les noms des dossiers qu'il contient. Pour remonter d'un niveau, cliquez sur Accès au niveau supérieur du répertoire, en haut de la liste ❸. C'est tout. Sitôt localisé un fichier intéressant, cliquez sur son nom. Ce dernier se télécharge automatiquement. Sachant que l'opération est un peu longue, une petite fenêtre indiquera l'état d'avancement du transfert, vous permettant de l'interrompre, le cas échéant.

/ Thierry Mercier

Les appareils photo numériques

LA PHOTO EN DIRECT

Faire une présentation multimédia avec ses photos de vacances, illustrer un rapport, insérer sa photo dans un CV ou envoyer la photo du petit dernier par e-mail… Un appareil photo numérique rend tout cela possible d'un simple clic.

Les ordinateurs, comme chacun le sait, ne traitent les images que sous forme numérique. Voilà pourquoi les photos traditionnelles - argentiques - doivent être numérisées avec un scanner si l'on veut les afficher sur un écran d'ordinateur. Un appareil photo numérique, lui, prend directement des photos numérisées qu'il conserve dans sa mémoire et qui peuvent être transférées, tout aussi directement, sur un Mac ou un PC. Outre une économie de pellicule (l'appareil n'en a pas besoin) et, bien évidemment, de développement, il fait aussi gagner du temps puisque la photo prise est aussitôt exploitable par l'ordinateur. Bien sûr, les appareils sont chers, plusieurs milliers de francs. Et, si le nombre de couleurs des photos est respectable (plusieurs millions), leur définition, c'est-à-dire leur finesse, laisse à désirer : une photo prise par un appareil numérique est habituellement constituée d'environ 400 000 pixels (un pixel est le plus petit point qui compose l'image). Avec une pellicule argentique traditionnelle, la même image serait composée de plusieurs dizaines de millions de points. On le voit, les appareils numériques sont encore loin d'être comparables à leurs homologues traditionnels. Reste la rapidité du traitement de l'image : la photo de bébé peut être instantanément transférée sur un ordinateur sans avoir à attendre le développement, le tirage et la numérisation. Quant à la qualité, elle se fait peu sentir puisque la définition des écrans (le nombre de points qu'ils affichent) est souvent inférieure à celle atteinte par les appareils eux-mêmes. Elle est donc largement satisfaisante pour toutes les activités multimédias qui se déroulent à l'écran.

Restait à vérifier que ces appareils sont d'un emploi suffisamment facile pour un particulier qui ne les utilisera pas quotidiennement, tant pour prendre des clichés que pour les transférer. Il fallait aussi contrôler la qualité des images à l'écran. Un appareil ne peut en effet être évalué sur le simple descriptif de ses capacités. Dans ce but, quatre testeurs ont été mis à contribution pendant toute une journée. Ils ont pu manipuler ces appareils à leur gré et porter des jugements incisifs et toujours emprunts de bon sens, concernant leur utilisation.

Dossier réalisé par Jean-Loup Renault

CASIO QV-10 A

Petit, maniable, le Casio QV-10 A est le seul appareil numérique qui apporte quelque chose de plus par rapport aux autres. On peut prendre des photos tout de suite, sans trop se soucier des réglages, et il cumule les petits gadgets intéressants, comme l'objectif qui se tourne dans tous les sens ou l'écran qui remplace le viseur. Il est vrai qu'à l'arrivée les résultats ne sont pas d'une qualité exceptionnelle, mais est-ce ce qu'on demande à un appareil numérique ?

Jacques, 32 ans, photographe

APPLE QUICKTAKE 150

Le Quicktake est utilisable tout de suite. Il n'y a pas grand chose à régler et il est beaucoup plus facile que les autres à prendre en main, même si sa forme n'est pas très ergonomique. Les photos transférées sur écran sont d'une bonne qualité, sauf en basse résolution. Dommage qu'on ne puisse pas en stocker plus de seize en mémoire. Le logiciel de transfert est très bien, avec plein d'options intéressantes pour trafiquer les images.

Mary-Anne, 45 ans, bibliothécaire

KODAK DC 50

Le DC 50 ressemble au Chinon, en un peu moins laid avec sa carrosserie noire, mais tout aussi encombrant. Les réglages de base sont assez simples et le zoom est pratique. Les réglages fins sont, par contre, moins évidents. Au logiciel de transfert, souple d'utilisation, s'ajoute un module de traitement des images sommaire mais efficace. La qualité des photos est plutôt bonne.

Christophe, 31 ans, infographiste

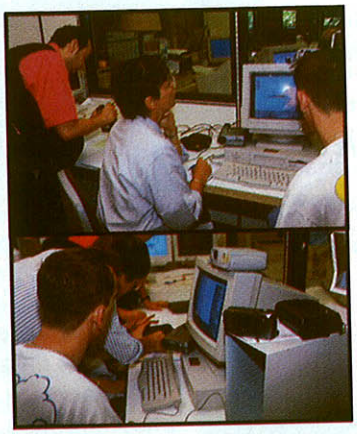
FUJIX DS-220

Le DS-220 a l'air à la fois très complet et très complexe, un aspect qui doit plaire aux photographes. Il est assez lourd et, avec tous ses réglages, n'est pas très pratique à utiliser, mais, au moins, il a l'air solide. Le logiciel de transfert est assez moyen. Il comporte toutefois des avantages : on peut afficher les images sur un téléviseur et, une fois sur ordinateur, les photos sont d'une très bonne qualité.

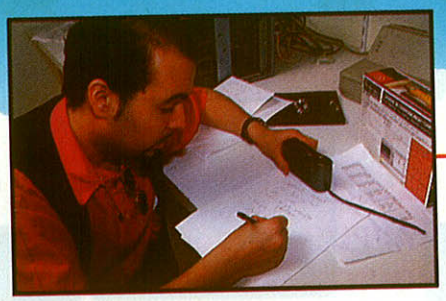
Jo, 28 ans, DJ et informaticien

Les tests

Les six appareils numériques disponibles sur le marché ont été testés en deux temps. La première opération a consisté tout bêtement à prendre des photos pour juger de leur facilité d'emploi, la seconde à transférer les photos vers un ordinateur (Mac et PC). Nos quatre testeurs ont été choisis en fonction de leur intérêt pour la photo et le traitement de l'image. Jacques, 32 ans, photographe professionnel, considère avec raison que, qualitativement, les appareils numériques n'arrivent pas à la cheville de ses propres appareils. Seul le QV-10 de Casio trouve grâce à ses yeux, parce qu'il est maniable et pratique. Ses remarques ont surtout porté sur les appareils eux-mêmes et leur maniement. Christophe, 31 ans, infographiste professionnel et heureux posseseur d'un Quicktake 150, utilise naturellement beaucoup d'images. Cela le rend sensible à certains aspects comme les formats de sauvegarde ou la possibilité d'utiliser cette fonction si sympathique : le Couper-Coller. Mais Christophe est aussi un utilisateur personnel qui sait faire la part des choses entre les réalisations professionnelles et les autres. Mary-Anne, 45 ans, bibliothécaire, utilise un PC à la maison. Elle est peu au fait de l'imagerie numérique, mais, grande voyageuse, elle a une grande habitude des appareils photo. Jo, enfin, 28 ans, exerce à la fois la profession d'informaticien et celle de disc-jockey. Il possède à titre personnel un PC qu'il aimerait bien remplacer, un 486 DX2/66 avec un lecteur de CD-Rom et quand même 32 Mo de mémoire vive. Mémoire dont il a besoin puisqu'il «joue» surtout avec des logiciels de mise en page et avec le fameux Macromind Director.



A part le petit QV-10 de Casio, qui les a enthousiasmés, ils sont restés sur leur réserve en ce qui concerne les autres appareils, souvent jugés trop compliqués à utiliser et toujours trop chers par rapport à leurs performances. A moins d'être un professionnel pressé par le temps, et tant que les prix ne baisseront pas, il reste préférable de numériser ses photos à l'aide d'un scanner : la qualité est aussi bonne et le prix est considérablement moins élevé.



Focale

La focale détermine le champ embrassé par l'objectif. Plus elle est courte, plus le champ est large. Avec une focale longue, équivalent à un téléobjectif, on se rapproche du sujet et le champ embrassé est plus étroit. Un zoom n'est autre qu'un objectif à plusieurs focales ou à focale progressive.

Les cartes PCMCIA

Certains appareils numériques stockent les photos sur une carte PCMCIA. Ce sont des supports mémoire qui ressemblent à une petite carte de crédit. Pratiques, mais chères : il faut compter environ 1 400 F pour une carte de 1 Mo et environ 7 000 F pour une carte de 16 Mo. Quant au lecteur qui, connecté à un ordinateur, permet de les lire directement, il coûte entre 1 200 et 2 000 F, selon les modèles.

Les appareils photo numériques testés

	Quicktake 150	QV-10 A	ES 3000	DS-220	DC 40	DC 50
Constructeur	Apple	Casio	Chinon	Fuji	Kodak	Kodak
Distributeur	Apple	Esselte	AB Soft	Fuji	Kodak	Kodak
Transfert vers	Mac et Windows	Mac ou Windows	Mac et Windows	Mac et Windows	Mac et Windows	Mac et Windows
Définition maximale	640 x 480	320 x 240	640 x 480	640 x 480	756 x 504	756 x 504
Nombre de photos	16 ou 32	96	de 7 à 400	11 à 424	48 ou 99	de 7 à 400
Stockage	Mémoire	Mémoire	Mémoire et PCMCIA	Mémoire et PCMCIA	Mémoire	Mémoire et PCMCIA
Focale	45 mm	50 mm	38 à 114 mm	36 à 72 mm	42 mm	38 à 114 mm
Zoom	non	non	oui	grand angle ou téléobjectif	non	oui
Flash	oui	non	oui	oui	oui	oui
Accessoires	lentille macro	sortie TV		sortie TV		
cartes PCMCIA	-	-	2, 4, 8 ou 16 Mo	2, 5, 15 ou 20 Mo		5, 10, 20 ou 40 Mo
Prix TTC approximatif	3 700 F	4 150 F	8 400 F	8 700 F	5 700 F	7 800 F

Casio QV-10 A

«L'Instamatic» numérique

De génial à sympa en passant par rigolo, le QV-10 A de Casio ne manque jamais de susciter les épithètes élogieuses. Il est vrai qu'il est doté de nombreux avantages. Sa taille, tout d'abord, qui le ramène aux dimensions d'un téléphone portatif et le fait tenir aussi bien dans la main que dans la poche ; son écran couleur à cristaux liquides, ensuite, qui sert de viseur : on voit exactement la photo cadrée et telle qu'elle sera prise. L'écran permet aussi de visionner les photos déjà faites, l'une après l'autre ou en tableaux de quatre ou six photos. Enfin, un objectif orientable permet de faire des autoportraits ou de prendre des photos d'une manière discrète.

Le QV-10 A, on le voit, collectionne les bonnes idées – même si elles s'apparentent parfois à des gadgets. Hélas, les photos sont de bien piètre qualité ! Leur basse définition (320 x 240 pixels), très inférieure à ce que proposent les appareils concurrents, n'autorise que des images de petite taille. De plus, les conditions d'éclairage font varier très sensiblement la qualité des photos, en raison de l'absence de flash et malgré un bouton de surexposition. Ainsi, on peut obtenir des couleurs trop pâles ou, à l'inverse, des couleurs saturées. Pour éviter les images déformées, il faut tenir l'appareil bien en main ou l'appuyer sur un support car il ne tolère pas les mouvements intempestifs.

Malgré ces défauts, le QV-10 conserve assez d'atouts pour plaire. Les réglages, peu nombreux, sont très simples. Et comme il n'y a pour ainsi dire pas de temps de chauffage, cela fait du Casio QV-10 un appareil avec lequel on peut prendre des photos impromptues, à tout moment. Il est cependant conseillé de garder un jeu de piles sous la main car leur durée de vie n'est que de deux à quatre heures. Un bouton propose une position macro, qui permet de photographier une page de texte et d'obtenir un résultat parfaitement lisible. De quoi accentuer l'aspect «appareil pour espions» du QV-10 ! Toutes ces images peuvent être visionnées directement sur un téléviseur, par l'intermédiaire d'un câble vidéo qui vous est livré avec l'appareil.

Le logiciel de transfert des photos sur Mac ou sur PC est simple, sans fioriture, et efficace. Les photos sont numérotées, et comme on les visionne sur l'écran du QV-10, il est très facile de sélectionner les photos que l'on veut transférer, la mémoire du QV-10 A permettant d'en stocker jusqu'à 96. Les câbles de connexion ainsi que le logiciel qui les accompagne ne sont pas livrés avec l'appareil. On peut les acquérir en versions Mac ou PC. Il faudra aussi acheter un adaptateur secteur pour alimenter le QV-10 A pendant les opérations de transfert. Au total, l'addition est lourde au vu de la qualité des photos ! Le QV-10 A est cependant le seul des appareils numériques qui soit réellement adapté à ce que l'on pourrait appeler la photo reportage : un style de photo où la qualité est moins importante que le fait d'être là et d'appuyer sur le bouton au bon moment.

Stockage	Mémoire uniquement
Nombres d'images stockées	96
Définition maximale	320 X 240 pixels
Equivalent focale	50 mm
Zoom	non
Macro	oui
Flash	non

POUR
Sa petite taille, son écran de visualisation, son objectif orientable, son prix.

CONTRE
Sa définition médiocre, l'absence de zoom et de flash.

Mac PC

Fabriqué par Casio et distribué par Esselte

environ 3 500 F TTC + kit de connexion environ 500 F TTC + alimentation 150 F TTC

Petit et léger, le Casio QV-10 A tient très bien dans la main, et même dans la poche. Il est aussi très facile à employer, mais les possibilités de réglage ne sont pas assez fines.
Il offre au moins quelque chose de nouveau dans la spontanéité, quand on prend des photos.

Jacques

Il est petit, maniable, sympathique. Les fonctions sont assez complètes, elles sont simples. L'objectif orientable est très bien. La lecture des images est trop lente et les images, qui tirent un peu sur le rouge, semblent de bonne qualité. Il n'y a pas de logiciel de traitement des images.

Christophe

L'objectif orientable lui donne un petit air d'appareil espion. Il est très facile à utiliser. J'apprécie le système de protection qui empêche d'effacer certaines photos. Sans avoir vu la qualité des photos, c'est celui qui semble le plus intéressant. Le logiciel de transfert de photos devrait être traduit en français.

Mary-Anne

L'écran couleur à cristaux liquides paraît fragile, comme d'ailleurs tout l'appareil. Les menus sont simples, mais pas pratiques. Le logiciel de transfert est en anglais et semble limité. Le chargement des photos est lent, mais il a quelques options sympas et l'appareil se révèle très pratique d'emploi.

Jo

Fujix DS-220

Un appareil à régler

Le Fujix DS-220 est le plus cher des appareils photo numériques testés. De l'avis unanime, c'est aussi celui qui offre la meilleure qualité d'image. De toute évidence encore, c'est celui qui est le plus difficile d'emploi. A le voir, avec son design lourd et compact, il ressemble à un vrai appareil photo avec, bien apparents, des boutons de réglage situés un peu partout sur le corps de l'appareil. Au prix d'une tenue en main difficile (à cause du poids), on a manifestement voulu faire professionnel. Mise au point manuelle, surexposition des photos, flash et double-flash (pour éviter les yeux rouges), presque rien ne manque à l'attirail des réglages auxquels les photographes sont habitués. Il y a même un zoom, fort peu précis il est vrai. Il ne propose en effet que deux positions : le grand angle (avec une focale de 36 mm) et le téléobjectif (avec une focale de 72 mm). L'inconvénient de tous ces réglages, qui s'effectuent à l'aide d'un écran à cristaux liquides situé au-dessus du boîtier, est qu'on ne peut vraiment les maîtriser qu'après une étude assidue du manuel d'utilisation. On est loin de l'appareil prêt à l'emploi que réclament les utilisateurs personnels. Mais le DS-220 convient-il pour autant aux professionnels ? Les images qu'il peut prendre sont d'une qualité honorable, en millions de couleurs à 640 x 480 pixels, mais ne peuvent prétendre rivaliser avec la photo traditionnelle. A 8 700 F, le Fujix DS-220 se trouve dans une position difficile, trop cher et trop compliqué pour le particulier, trop peu performant pour le professionnel.

Reste que l'appareil est livré avec tous ses accessoires – y compris le kit de connexion et les logiciels de transfert pour Mac et pour PC – dans une superbe mallette noire à rendre jaloux ses compagnons de vacances. Pas besoin de piles non plus. Le Fujix DS-220 est équipé d'une batterie rechargeable et le chargeur de batterie est compris dans la mallette. Il est aussi le seul, avec le Casio QV-10, à disposer d'une sortie et d'un câble vidéo qui permettent de visionner les photos directement sur un téléviseur. Mais le logiciel de récupération des images qui accompagne l'appareil réussit à être compliqué d'utilisation tout en n'offrant que peu d'options, surtout en ce qui concerne le traitement des images.

Quant au nombre de photos stockées, il dépend de la qualité sélectionnée lors de la prise de vue : il existe en effet plusieurs choix de compression des photos. Plus la compression est élevée, moins la photo prend de place mémoire, mais moins elle est précise et riche en détails. Et pour stocker un nombre important d'images il faut acquérir une carte PCMCIA. Le prix de ces cartes, qui viennent s'insérer dans l'appareil et dont la capacité est de 2 à 20 Mo, est évidemment à ajouter au prix de l'appareil. Un renchérissement qui réserve l'achat de cet appareil, malgré ses qualités, à un public de passionnés qui ne regarde pas trop à la dépense.

Stockage	Mémoire et PCMCIA
Nombres d'images stockées	11 à 424
Définition maximale	640 x 480 pixels
Equivalent focale	36 et 72 mm
Zoom	grand angle ou téléobjectif
Macro	oui
Flash	oui

POUR
La qualité des images, les nombreuses options de réglage.

CONTRE
Le prix, la complexité du maniement, le zoom réduit.

Mac PC

Fabriqué et distribué par Fuji

environ 8 700 TTC

Là, on n'a pas fait dans le compact, c'est un poids lourd plutôt encombrant. Assez moyen pour la tenue en main et l'équilibre, et son viseur n'est pas à la hauteur. Pour le reste, il est d'un emploi difficile si on ne lit pas le mode d'emploi avec attention, mais il propose une grande quantité de réglages.

Jacques

Un peu gros et, bien sûr, assez complet. Le stockage des images sur carte PCMCIA est pratique pour faire beaucoup de photos, pour le multimédia par exemple, mais c'est un peu cher... Le chargement des images est, comme toujours, trop long, mais à l'arrivée, le résultat vaut le coup. Les photos sont d'une excellente qualité.

Christophe

Les procédures de réglage ne sont pas très simples à comprendre. La batterie rechargeable, c'est bien... Mais comment fait-on quand on voyage à l'étranger et que le réseau électrique du pays est incompatible avec le chargeur ? La valise pour porter l'appareil et tous ses accessoires, ça fait luxe.

Mary-Anne

Il a l'air à la fois très complet et très complexe, adapté à une personne qui aime les détails techniques. Ergonomiquement, il n'est pas très pratique, mais au moins il a l'air solide. C'est aussi le plus lourd et celui dont les réglages sont les moins évidents. Le logiciel de tranfert n'a que peu d'options.

Jo

Apple Quicktake 150

Simple et pas cher

HÉRITIER du Quicktake 100, l'un des tout premiers appareils photo numériques, le Quicktake 150 est également fabriqué par Apple. A l'origine, il ne fonctionnait que sur Macintosh, mais une version pour Windows est aujourd'hui disponible, avec le même logiciel de transfert. Un logiciel qui, il faut le souligner, propose toute une batterie de fonctions de traitement des images. Sans être indispensables, ces fonctions sont un plus non négligeable.

Il faut reconnaître que le Quicktake a été conçu, avec bonheur, pour répondre aux besoins du grand public. Et un équilibre judicieux a été trouvé entre technicité et facilité d'emploi. Ainsi, l'appareil n'est pas hérissé de boutons de réglages, comme nombre de ses concurrents. Tout, absolument tout, même le flash, est géré à travers des menus qui apparaissent sur un petit écran à cristaux liquides. Seule la fonction macro, pour prendre des photos très rapprochées, exige la mise en place d'une lentille spéciale livrée avec l'appareil. Il faut cependant reconnaître que ces réglages sont limités. Le zoom est malheureusement absent – probablement pour des raisons de coût – et l'appareil ne fonctionne que sur une focale fixe de 45 mm. Il est par contre possible de choisir son format d'image, haute définition (640 x 480 pixels), ou basse définition (320 x 240 pixels). En basse définition, les photos s'avèrent moins gourmandes en espace mémoire, si bien que l'on peut en stocker 32, alors que l'on est limité à 16 photos en haute définition. Néanmoins, ce dernier format est préférable, la qualité des images en basse définition étant particulièrement exécrable.

Le Quicktake, qui, extérieurement, ressemble plus à une paire de jumelles modernes qu'à un appareil photo, provoque des avis divergents quant à sa tenue en main. Certains le trouvent bien équilibré, d'autres lui reprochent d'être trop large, ce qui oblige à tenir les doigts bien écartés, un facteur de crampes. Aussi, il est recommandé de le prendre en main avant de se laisser séduire par un tel achat. Une acquisition qui est d'autant plus tentante que le Quicktake est actuellement, en attendant le DC20 de Kodak, le moins cher du marché (environ 3 700 F). Si l'on y ajoute sa facilité d'emploi, le Quicktake, malgré la qualité discutable de ses photos, est assurément un choix médian, qui permet de se mettre sans trop de difficultés à la photo numérique et de voir venir en attendant les appareils numériques bon marché, qui, dès l'année prochaine, ne manqueront pas de se multiplier.

STOCKAGE	Mémoire uniquement
NOMBRES D'IMAGES STOCKÉES	15 ou 32
DÉFINITION MAXIMALE	640 x 480 pixels
EQUIVALENT FOCALE	45 mm
ZOOM	non
MACRO	oui (lentille)
FLASH	oui

POUR
La facilité d'emploi, le prix le moins élevé

CONTRE
Pas de zoom, nombre limité de photos, mauvaise qualité en basse résolution

Mac PC

Fabrique et distribué par Apple

environ 3 700 F TTC

Bien équilibré et d'une bonne tenue en main, le Quicktake 150 est d'un encombrement acceptable. Le viseur est moyen, mais il est très facile d'emploi. Facilité d'emploi signifie aussi moins de réglages et donc moins de possibilités. Le stockage des photos en mémoire limite leur nombre.

Jacques

Les commandes sont simples mais très basiques. Pas de zoom, très lent à «recharger», mais sympa quand même. La prise en main est instable. Il est dommage que l'alimentation secteur soit en option. La qualité des photos à l'écran est mauvaise en basse résolution. Le logiciel est lui excellent, pratique, simple et assez rapide.

Christophe

Il n'a pas une forme très agréable à prendre en main, il me fait mal au pouce. Il n'est pas très ergonomique. Pour l'utilisation, pas de problème, il y a peu de chose à régler pour obtenir ce qu'on veut. Les photos transférées sur écran sont bonnes, sauf si elles sont prises en basse résolution.

Mary-Anne

Sur l'appareil, qui semble assez solide, le sélecteur de menu est très simple. L'ergonomie est bonne. Il manque le zoom. Mais le Quicktake est très pratique et efficace. Le chargement des photos est très rapide. La sauvegarde sous un grand nombre de formats, c'est très bien. En gros, voilà un appareil parfait pour tous publics.

Jo

Kodak DC 50

Tout pour l'image

Le DC50 est un appareil coûteux, qui bénéficie du savoir-faire de Kodak. La qualité de l'optique comme celle de l'algorithme de compression sont au rendez-vous : les images obtenues sont d'un excellent rendu, avec une définition maximale de 756 x 504 pixels et des couleurs moins violentes que ce que restituent les autres modèles. Cette qualité se paie par un maniement relativement peu aisé. Il faut nécessairement en passer par la lecture du manuel pour comprendre comment choisir les fonctions et les options dans les menus, accessibles par un petit écran à cristaux liquides. Hormis ces menus, qu'il faut apprendre à décoder, l'extérieur de l'appareil est plutôt sobre, sans ce foisonnement de boutons qui font perdre la tête aux photographes occasionnels. Cette demi-austérité a permis à Kodak de concevoir un appareil relativement compact, ce qui lui assure une bonne tenue en main.

Le DC50 souffre cependant d'un grave défaut, il faut attendre quelques secondes après chaque photo avant que s'affiche la petite lumière verte signifiant que l'appareil est prêt pour une autre prise. Les photos en rafale sont donc interdites. Mais lorsque le temps n'est pas compté, on peut soigner ses réglages : flash, position macro (pour prendre des photos de très près), niveau de définition et, surtout, un zoom qui varie de 38 à 114 mm. Les images sont stockées, au choix, dans la mémoire interne – qui contient de 7 à 24 images, selon la définition choisie –, ou sur une carte PCMCIA (de 5 à 40 Mo). Dans ce dernier cas, il est possible d'emmagasiner jusqu'à 400 photos !

Pour transférer une telle masse d'images sur un micro (Mac ou PC sous Windows), il fallait une bonne connectique et un bon logiciel. La réussite, là encore, est au rendez-vous, surtout en ce qui concerne le logiciel, qui, non seulement est facile d'usage pour ceux qui n'ont pas l'habitude de ce genre d'opération, mais se révèle également très rapide lors du chargement des images. Mieux, il dispose d'un grand nombre de fonctions pour le traitement des images. Le DC50 arrive de cette manière à se réconcilier avec le grand public, amateur par principe de ce qui est à la fois facile et bien pourvu en options.

Un bon logiciel, des photos de bonne qualité, des manipulations réduites à l'apprentissage d'un menu (même s'il est un peu complexe) : l'impression générale, si l'on fait abstraction de son prix un peu trop élevé, est plutôt positive.

Stockage	Mémoire et PCMCIA
Nombres d'images stockées	de 7 à 400
Définition maximale	756 X 504 pixels
Equivalent focale	38 et 114 mm
Zoom	oui
Macro	oui
Flash	oui

POUR
La définition, le logiciel de transfert d'images.

CONTRE
Le prix, l'attente entre chaque photo.

Mac PC

Fabriqué et distribué par Kodak

environ 7 800 F TTC

La tenue en main n'est pas parfaite. Son encombrement est assez important et il est plutôt lourd. Le viseur aussi est moyen. Les commandes, c'est un peu n'importe quoi, il faut bien les mémoriser mais elles sont heureusement dans l'axe de visée. Pour l'optique, il y a un zoom, c'est bien.

Jacques

Semblable au Chinon, mais un peu moins laid avec sa carrosserie noire, il est tout aussi encombrant. Il apporte les mêmes remarques que pour le Chinon : les réglages de base sont assez faciles et le zoom est pratique à l'usage.

Christophe

Il n'y a rien qui indique si l'appareil est en marche ou pas. Il faut bien lire le mode d'emploi pour comprendre son fonctionnement. Esthétiquement, c'est une horreur, il n'est ni beau, ni ergonomique, et la poignée est mal placée. Le transfert des images est simple à réaliser. La qualité des photos à l'écran n'est pas mal.

Mary-Anne

Le menu sur écran à cristaux liquides n'est pas des plus pratiques. Le zoom et l'option macro, c'est bien. Dans l'ensemble, il est identique au Chinon, mais le menu de sélection est moins bien. Le logiciel pour le transfert des photos est de très bonne qualité et convivial, avec plein d'options, et même de la prépao.

Jo

Chinon ES 3000

Mal défini

Sur le papier, l'ES-3000 de Chinon devrait être jugé de manière similaire au DC 50 de Kodak. Même leur aspect extérieur, à la couleur près, noire pour le DC 50 et beige pour le Chinon, est identique. Et comme les réglages, par menu dans un petit écran à cristaux liquides, sont eux aussi les mêmes, cela pourrait donner à penser qu'il n'existe aucune différence entre les deux appareils, qui sont tout aussi malaisés à utiliser l'un que l'autre, si l'on ne s'est pas plongé dans le mode d'emploi. Ces réglages concernent le zoom (focale de 38 à 114 mm), le flash, la fonction macro, la qualité d'image à choisir entre trois définitions différentes. C'est dans ce dernier point que réside la première différence notable : la définition maximale n'est ici que de 640 x 480 pixels, contre 756 x 504 pour le DC 50. La qualité de l'image, une fois transférée sur un écran d'ordinateur, est d'ailleurs moyenne et en tout cas nettement moins bonne que celle de son concurrent. Il y a deux raisons à cette moindre qualité. La première tient au capteur CCD, c'est-à-dire au composant électronique qui capture l'image photographiée et la convertit en informations numériques. Il semble plus fin et plus performant sur le DC 50. La seconde vient de l'algorithme de compression de l'image, bien meilleur et plus efficace chez Kodak que chez Chinon. Le stockage des photos s'effectue, au choix, dans la mémoire de l'appareil, limitée à un maximum de 24 photos en basse résolution, ou sur une carte PCMCIA (de 2 à 16 Mo), laquelle peut en conserver jusqu'à 400.

Stockage	Mémoire et PCMCIA
Nombres d'images stockées	de 7 à 400
Définition maximale	640 X 480 pixels
Equivalent focale	38 à 114 mm
Zoom	oui
Macro	oui
Flash	oui

POUR
Le flash, le zoom, la fonction macro, les nombreux réglages.

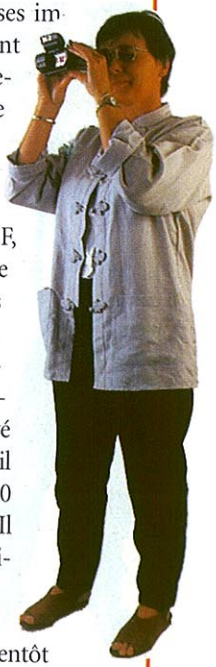
CONTRE
Le prix, la complexité d'utilisation, la qualité médiocre des images.

Mac PC

Fabriqué par Chinon
Distribué par AB Soft

environ 8 400 F TTC

Le logiciel qui transfère les images vers un ordinateur fonctionne sans à-coups, mais il est très limité. Sous Windows, il est assez rébarbatif, lent à transférer les images et ne propose que peu d'options. Sur Macintosh, il se résume à un module destiné à récupérer ses images dans Photoshop. Une façon de procéder qui ne ravira pas ceux qui ne possèdent pas ce logiciel, et encore moins ceux qui, possédant par exemple un Performa 5200, ne pourront pas même l'utiliser puisque Photoshop ne fonctionne pas sur leur machine. Ces diverses imperfections feront certainement reculer pas mal de monde, surtout à l'annonce du prix, aux alentours de 8 400 F, plus cher que le DC 50, par ailleurs plus performant. Chinon peut invoquer comme excuse d'avoir essuyé les plâtres, puisqu'il a précédé le DC 50 de quelques mois. Il n'empêche, si Chinon veut soutenir la comparaison, il lui faudra très bientôt sortir un appareil plus pratique, plus efficace... ou moins cher.



La tenue en main est moyenne. Il est un peu encombrant, mais il est d'un poids acceptable et bien équilibré. Le viseur est clair, mais ne donne que peu d'informations. Sa facilité d'emploi est moyenne et les possibilités de réglage sont médiocres. La carte PCMCIA est un bon point pour le stockage.

Jacques

On dirait un Playskool soviétique, plastique peu engageant, trop gros. Le logiciel d'accueil des images n'a pas de fonctions de traitement des images. Il n'offre que trop peu de formats de sauvegarde. Les images, en revanche, sont de bonne qualité, mais il faut avoir la patience d'attendre qu'elles soient chargées.

Christophe

Avec sa couleur, il est moins laid que le DC 50, sinon c'est exactement le même. Je ne comprends d'ailleurs pas plus sur l'un que sur l'autre comment ça fonctionne. Je n'arrive même pas à savoir si je prends bien une photo en appuyant sur le bouton. Encore une fois, il faut consulter sérieusement le mode d'emploi.

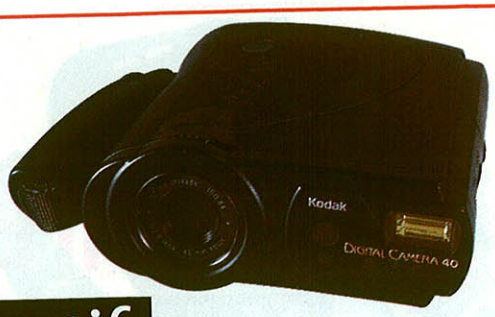
Mary-Anne

Dans l'ensemble, l'appareil est un peu technique. La sélection des nombreuses options est simple et se fait sur un écran très lisible. Le zoom et la fonction macro sont bien pratiques. Le logiciel de transfert des photos est très bien et très rapide. Dommage qu'il soit en anglais et qu'on ne puisse pas utiliser le Copier-Coller.

Jo

Kodak DC 40

Au centre de l'objectif



Le DC 40 s'inspire à la fois du Quicktake 150 d'Apple et du DC 50 de Kodak. Il se situe en quelque sorte à mi-chemin entre ces deux appareils. Son prix, environ 5 700 francs, vient d'ailleurs confirmer cette impression.

Du Quicktake, il hérite la simplicité d'emploi. Un afficheur à cristaux liquides permet d'effectuer facilement tous les réglages. L'appareil ne possédant ni zoom ni fonction macro, ceux-ci se bornent surtout à activer ou non le flash et à choisir une définition d'images, 756 x 504 ou 378 x 252 pixels. Une autre fonction permet de surexposer ou de sous-exposer une photo avant de la prendre. Mais il faut une grande habitude de l'appareil pour maîtriser cette fonction.

Comment savoir s'il faut ou non changer le degré d'exposition d'un cliché, alors qu'on ne peut pas visualiser celui qu'on vient de prendre ?

De son grand frère, le DC 50, auquel il a emprunté le capteur et l'algorithme de compression, le DC 40 tient sa définition maximale (756 x 504 pixels), une définition supérieure même à celle du Fujix. Cela entraîne, une fois que les photos sont affichées sur écran, une qualité honorable, supérieure à la moyenne.

Dépourvu d'un lecteur PCMCIA, le DC 40 entrepose ses photos dans sa mémoire. Heureusement, celle-ci est plus importante que la mémoire du Quicktake, ce qui lui permet de conserver 48 images en haute définition, et 99 en basse définition, contre respectivement 16 et 32 pour le Quicktake.

Le logiciel qui effectue le transfert, Photo Enhancer, est le même sur Macintosh et sur PC sous Windows. Efficace, simple, pratique et agréable à utiliser, il offre plusieurs fonctions de retouche d'images, allant jusqu'à la correction automatique des couleurs.

Le boîtier, de couleur noire, n'est pas d'une esthétique à s'extasier, mais il a l'avantage d'être très léger et pas trop encombrant. Il en résulte une bonne tenue en main, un atout à ne pas négliger lorsque l'on doit prendre des clichés sans que les mains tremblent en raison du poids.

Appareil de transition, le DC 40 peut convenir à ceux pour qui les capacités de stockage et la qualité des photos du Quicktake 150 sont insuffisantes, mais qui ne désirent pas acquérir le DC 50, plus onéreux, qui les obligerait à acheter en complément des cartes PCMCIA.

Stockage	Mémoire uniquement
Nombres d'images stockées	48 ou 99
Définition maximale	756 X 504 pixels
Equivalent focale	42 mm
Zoom	non
Macro	non
Flash	oui

POUR
La bonne définition des photos, la simplicité d'utilisation.

CONTRE
Pas de zoom ni de fonction macro.

Mac PC

Fabriqué et distribué par Kodak

environ 5 700 F TTC

Jacques
L'appareil est léger, son encombrement moyen et sa tenue en main bonne. En revanche, le système de visée est médiocre. Les commandes sont peu nombreuses, ce qui est plutôt une bonne chose. L'optique, une seule focale, n'est pas suffisante. Mais l'ensemble est plutôt positif.

Christophe
Un peu gros, mais il a un bon look. Le système de mise en veille automatique est trop rapide et il n'y a pas de zoom. Le logiciel de transfert des photos, souple d'utilisation, est doté d'un module de traitement des images sommaire mais efficace. La qualité obtenue est moyenne.

Mary-Anne
Je le trouve gros, très encombrant. On peut choisir la qualité de la photo... Aucun problème pour comprendre le fonctionnement, les manipulations sont très simples. Le logiciel de transfert fonctionne bien, mais la qualité des photos à l'écran est moyenne.

Jo
Pour le poids, ça va, et il tient bien dans la main. Le design est sans imagination et le flash trop petit. Le menu qui s'affiche sur l'écran à cristaux liquides est simple. Le logiciel est identique à celui du DC 50 et appelle les mêmes remarques : complet, pratique et convivial. L'objectif n'a pas l'air très bon.

Ils arrivent...

Trois nouveaux appareils photo numériques vont être distribués dans les semaines et les mois à venir. Présentation...

Sony DKC ID1

Super vision

SONY SE LANCE à son tour dans la photo numérique avec ce DKC-ID 1, qui devrait être commercialisé à la rentrée et dont nous avons eu un prototype entre les mains.

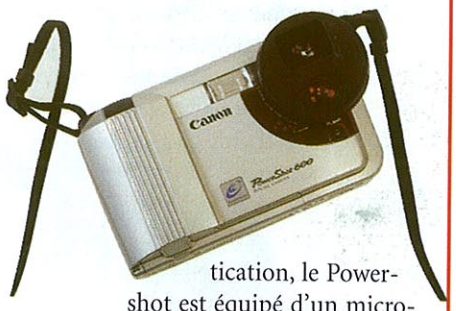
Plus cher que ses compères, il justifie ce prix par quelques améliorations de taille, entre autres son viseur. Electronique et en couleur comme sur les caméscopes actuels, il permet de visionner directement les photos déjà prises, ce que seul le QV-10 A de Casio permet actuellement de faire. Dans ces conditions, le réglage de surexposition ou de sous-exposition avant de faire un cliché prend tout son sens, puisqu'on peut voir la photo qu'on vient juste de prendre. Seconde amélioration, la définition maximale passe maintenant à 768 x 576 pixels, juste devant le Kodak DC 50 et ses 756 x 504 pixels.

De semblables images sont bien sûr de belle taille, ce qui impose la présence d'une carte PCMCIA, seule à même de les stocker. Et c'est là que le bât blesse pour la plupart des utilisateurs. Les images que contient la carte sont au format Jpeg. Rien de plus normal : ce format est reconnu autant par le Macintosh que par le PC, à condition d'avoir un logiciel de dessin ou de traitement d'images. Mais l'appareil est livré sans logiciel de transfert. Il faut donc équiper son micro-ordinateur d'un lecteur de cartes PCMCIA, une dépense d'environ 1 500 F que beaucoup aimeraient éviter.

Prix : environ 10 000 F TTC

Canon Powershot 600

Super définition



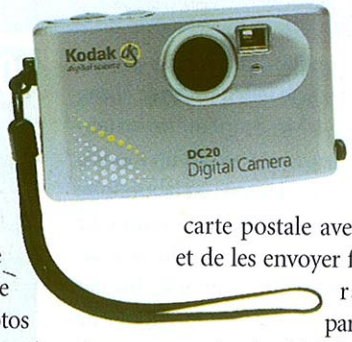
COMME LE DKC-ID1, de Sony, le Powershot de Canon ne sera distribué qu'après l'été. Rompant avec la belle universalité des autres appareils photo numériques, il n'est destiné à communiquer qu'avec des PC. Pour la finesse du capteur électronique, le Powershot 600 ne craint personne. Avec une définition de 832 x 608 pixels, il dépasse tous ses concurrents.

Pour le reste, malgré son aspect d'appareil photo traditionnel, il est assez semblable aux autres appareils numériques, les réglages s'effectuant au travers d'un écran à cristaux liquides. Les photos, stockées au format Jpeg, sont sauvegardées sur des cartes PCMCIA. Ces cartes, comme pour l'appareil de Sony, pourront donc être lues directement par un PC, s'il est équipé d'un lecteur de cartes PCMCIA. Ceux qui en sont dépourvus n'ont pas été oubliés. Les images peuvent être transférées directement via un câble parallèle et à l'aide du logiciel PhotoImpact. Suprême sophistication, le Powershot est équipé d'un microphone, qui permet d'enregistrer un commentaire sonore avec chaque photo. Lier le son et l'image, voilà une fonction vraiment multimédia. Et très familiale. Le prix, en revanche, l'est un peu moins !

Prix : environ 7 200 F TTC

Kodak DC 20

Super occasion



ATTENDU pour la rentrée lui aussi, le DC 20 va agrandir la gamme des appareils Kodak. Et s'adresser franchement au public familial. Le prix, à lui seul, est révélateur : moitié moins cher que le moins coûteux des appareils actuels. Sa taille, 10 x 6 cm, le rend aisément transportable, même dans une poche. Sa mémoire, un peu maigrichonne, ne lui permet de prendre que 8 ou 16 clichés, selon la définition qui a été choisie. Les transferts par un câble série, vers Mac ou PC, sont gérés par l'excellent Photo Enhancer, un logiciel de transfert et de retouche d'images, déjà livré avec les DC 40 et DC 50.

Mais avec le DC 20, on ne se contentera pas de prendre des photos pour les ranger ensuite soigneusement sur son disque dur. On peut en faire tout de suite bon usage. En effet, le DC 20 est livré avec le logiciel Picture Postcard, qui permet de fabriquer une carte postale avec ses photos et de les envoyer facilement et rapidement par e-mail, mais aussi un logiciel de présentation multimédia et un logiciel de distorsion d'images. Pour le coup, voilà un appareil réellement adapté aux particuliers.

Prix : environ 2 000 F TTC

Siemens Nixdorf Scenic Multimedium

Le devant de la scène

Le Scenic Multimedium, avec sa couleur inhabituelle et son l'aspect original, est bien adapté à l'environnement familial. On aurait presque envie de s'en faire un ami, avec lequel on s'amuserait plus qu'on ne travaillerait.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■□□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-Rom	■■■□□
Carte son	■■■□□
Enceintes	■■□□□
Performance bureautique	★★★★☆
Performance globale	★★★★☆

POUR
La présence du modem-fax, la documentation bien faite ainsi que l'offre logicielle très complète.

CONTRE
Les médiocres performances de l'affichage et du disque dur. Le manque d'évolutivité.

Pentium 100, 8 Mo de mémoire, disque dur de 1 Go, carte son Sound Blaster 16 bits, lecteur de CD-Rom Mitsumi 4x, écran 15 pouces, modem 14 400 bps.

environ **13 000 F TTC**

L'Allemand Siemens, qui fait de gros efforts pour se démarquer de la concurrence, propose des ordinateurs au design particulièrement original. Et le Scenic n'échappe pas à cette règle : un boîtier singulier et un écran qui, avec ses deux grandes oreilles à l'avant et son « cylindre » à l'arrière, ressemble à tout sauf aux moniteurs habituels de nos chers PC.

Mais une fois le capot enlevé grâce à des clips (pas vraiment pratiques) on se retrouve en pays de connaissance. La carte mère supporte un Pentium cadencé à 100 MHz, 8 Mo de mémoire vive et une carte vidéo intégrée Tseng Labs disposant de 1 Mo de mémoire (extensible à 2 Mo). Cette carte vidéo est un modèle relativement ancien et les tests en laboratoire ont révélé des performances décevantes. Le disque dur, de marque Maxtor, offre une capacité de 1 Go, et les CD-Rom sont lus par un lecteur Mitsumi quadruple vitesse. La partie son a été confiée à une carte Sound Blaster SB 16, ce qui garantit une bonne compatibilité et, très bon point, le Scenic est équipé d'un modem-fax Creatix LC 144 VFI à 14 400 bps. Cette énumération suffit à démontrer la vocation résolument multimédia de cet ordinateur.

Pour ce qui est des barrettes mémoire ou du disque dur, leur accès est loin d'être aisé. L'architecture de la machine en rend le démontage très délicat, tout comme l'ajout d'un disque dur supplémentaire ou de barrettes. En revanche, l'écran de 15 pouces est d'une qualité tout à fait satisfaisante. Il offre tous les réglages standards de géométrie (dimension, contour, trapèze, etc.) et, en plus, la possibilité de modifier la « température » de couleur, ce qui autorise plus de variété dans l'apparence des couleurs. Les enceintes, fixées de chaque côté de l'écran, sont alimentées astucieusement par les vis de connexion. La petite souris, elle aussi, n'a pas échappé à l'hyper design mais, malheureusement, elle se révèle peu pratique à l'usage ! La prise en main du Scenic se fera facilement, la documentation étant bien faite et presque entièrement en français. Les nombreux logiciels livrés permettent une utilisation immédiate. Timtel, par exemple, transforme l'ordinateur en Minitel et l'intégré Works de Microsoft fournit les outils essentiels pour les applications de bureautique.

Le Scenic est bien adapté à un usage multimédia et familial. A condition de ne pas être trop exigeant : la machine est dépourvue de mémoire cache et on ne peut pas en installer, d'où des performances et une évolutivité réduites.

Qu'est-ce que la mémoire cache ?

Il s'agit d'une mémoire ultrarapide avec un temps d'accès de 8 à 15 ns (à comparer aux 60 ou 70 ns de la mémoire vive standard). Elle sert de tampon entre le processeur et le reste du système (disque dur, mémoire vive...). Le Pentium intègre en interne deux caches, dits de premier niveau, de 8 Ko chacun, un pour le code et un pour les données. Cette mémoire cache de premier niveau n'est toutefois pas suffisante pour obtenir des performances optimales. Il faut pour cela épauler le processeur avec une mémoire cache dite de second niveau et constituée de composants externes de mémoire rapide : généralement 256 Ko pour les PC à processeur Pentium. Les tests montrent que le gain apporté est d'autant plus important que le processeur est rapide. C'est probablement la manière la plus économique d'augmenter les performances de son ordinateur, le gain en rapidité pouvant atteindre 20 % pour un surcoût de l'ordre de 300 francs. Encore faut-il, bien évidemment, que la machine puisse recevoir cette mémoire cache de second niveau, ce qui n'est pas le cas du Scenic Multimedium.

Mwave : la nouvelle gamme IBM

Captivant, l'Aptiva ?

A l'automne 1995, IBM lançait une gamme de PC destinée au grand public baptisée Aptiva. Mais, en informatique, tout évolue très vite : neuf mois plus tard, trois nouvelles machines arrivent. Bien sûr, la simplicité reste de rigueur et les performances sont à la hausse, mais peut-être un peu en deça de ce que l'on pouvait attendre.

LES NOUVEAUX APTIVA conservent la même silhouette que leurs prédécesseurs, mais, à l'intérieur, les choses ont un peu changé.

En entrée de gamme, on trouve l'Aptiva 121 D. Des trois modèles présentés, c'est le seul à ne pas bénéficier de la décompression Mpeg, qui permet d'afficher les vidéos en plein écran. Il est équipé d'un processeur Cyrix 5x86 à 100 MHz, l'équivalent à quelque chose près du Pentium 100 d'Intel. La mémoire est de 8 Mo et le disque dur, avec ses 640 Mo, est un peu maigre. Pour ce qui est de l'affichage, l'écran fourni de 14 pouces est de qualité médiocre. Trois connecteurs d'extension Isa sont libres, ce qui est un bon point. Revers de la médaille : aucun connecteur PCI. La partie multimédia est assurée par un excellent lecteur de CD-Rom Mitsumi quadruple vitesse, une carte son Sound Blaster 16 et deux enceintes d'une puissance de 3 W. Cet Aptiva n'est hélas pas des plus performants, avec une note globale à peine supérieure à ce qu'obtiendrait un 486. En revanche, son prix est tout à fait honnête pour un PC de marque IBM.

L'Aptiva 154 T est quant à lui équipé d'un Pentium à 120 MHz. La mémoire est de 16 Mo, une taille adaptée à la majorité des logiciels multimédias. Le disque dur est un peu lent et très bruyant, mais il offre une capacité de 1,2 Go. On bénéficie cette fois d'un écran 15 pouces et d'un modem 28,8 bps intégré sur la carte son. Les logiciels de communication nécessaires sont fournis. La qualité de lecture des formats Mpeg est bonne et fluide même en plein écran, grâce au logiciel de décompression. Les tests ont donné des notes plutôt moyennes. La carte son est en revanche excellente. Et si la note globale est inférieure à ce qu'on pourrait espérer, cela est dû avant tout à l'absence de mémoire cache.

En haut de gamme, l'Aptiva 162 T se présente comme une alternative au 154 T : tous deux sont vendus au même prix – plutôt élevé. La note de performance globale de ce 162 T, malgré son Pentium 133, est très moyenne, toujours en raison de l'absence de mémoire cache. De façon étonnante, il ne dispose que de 8 Mo de mémoire vive, mais il s'agit de mémoire rapide de type Edo. Pour le reste, il n'y a rien à redire : un écran 15 pouces, un disque dur d'une capacité de 1,6 Go permet de voir venir, et le modem-fax de 28 800 bps permet de communiquer à l'aise. Et cette fois-ci les enceintes sont d'une puissance confortable – 30 W – et comprennent même un caisson de basses.

Reste que cette gamme est conçue dans les moindres détails pour l'utilisateur débutant. Tout a été pensé pour simplifier la mise en route de l'appareil : les logiciels sont préchargés et un guide permet au néophyte de découvrir petit à petit le monde de l'informatique d'une manière simple. Il y a en outre une flopée de CD-Rom, malheureusement souvent en anglais. Personne n'a été oublié : les enfants (Mon théâtre magique, Jump Start Kindergarten, le Monde sous-marin) et les plus grands avec un logiciel d'apprentissage de la musique, l'intégré Smartsuite de Lotus ou l'encyclopédie interactive Compton.

Une telle facilité d'emploi est la bienvenue et fait que les imperfections et les faiblesses de la gamme sont plus facilement pardonnables et… pardonnées.

Aptiva 121 D

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■□□
Qualité d'affichage	■□□□□
Lecteur de CD-Rom	■■■■□
Carte son	■■■□□
Enceintes	■□□□□
Performance bureautique	★★★★★
Performance globale	★★★★★

environ 9 000 F TTC

Aptiva 154 T

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■■□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-Rom	■■■■□
Carte son	■■■■□
Enceintes	■■□□□
Performance bureautique	★★★★★
Performance globale	★★★★☆

environ 18 000 F TTC

Aptiva 162 T

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■□□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-Rom	■■■■□
Carte son	■■■■□
Enceintes	■■■□□
Performance bureautique	★★★★★
Performance globale	★★★★★

environ 18 000 F TTC

POUR La facilite d'utilisation. L'offre logicielle fournie.

CONTRE Le peu de logiciels en français. Les performances disque et video. Le prix éleve.

Kit Maxi Music Player Guillemot

Musique en direct

C'est décidé, vous vous mettez à la musique sur ordinateur. Cher ? Non, pour un peu moins de 2 200 francs, le kit Maxi Music Player vous met le pied à l'étrier. Très vite, vous pourrez passer au trot et impressionner votre entourage avec quelques galops.

L'IMPRESSIONNANTE description qui figure sur l'emballage du kit fait penser au générique de *Ben-Hur*. Signalons plus simplement que l'ensemble recense une carte son, un clavier de piano et un ensemble de logiciels.

Le clavier comprend 49 touches. Bien sûr, celles-ci n'ont pas le toucher que l'on peut trouver sur un piano électronique (huit à dix fois plus cher), mais la qualité reste honnête. Les fonctions des 25 boutons placés au-dessus des touches sont clairement expliquées dans la documentation. Le branchement sur la carte son est très facile grâce au cordon fourni dans le kit.

La carte son Maxi Sound 32 Wave FX, stéréo et 16 bits, contient 190 sons échantillonnés très fidèles. Cela va du piano – concert ou bastringue – à la mitrailleuse lourde, en passant par le sitar indien ou le koto japonais. Elle permet de faire entendre simultanément 32 sons. Des effets, Chorus et Reverb, servent à donner de la profondeur ou de l'écho. Il est possible d'étendre la mémoire de cette carte pour obtenir de nouveaux sons. Dernier atout, la Maxi Sound comprend une interface pour lecteur de CD.

Les logiciels (pilote de la carte son, séquenceur Midi et gestionnaires de sons) permettent de transformer les instructions du clavier en musique, pour autant qu'on ait pensé à relier la sortie de la carte son à une paire d'enceintes (celles d'une chaîne hi-fi par exemple).

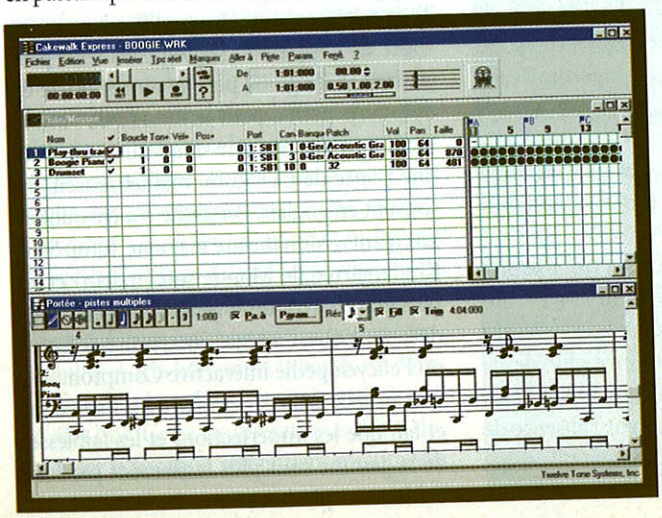
L'installation ? Ni pleurs, ni plaies, ni Plug and Play. Elle requiert patience, méthode et attention. La première chose à comprendre est l'ordre d'installation, qui n'est indiqué nulle part. On placera d'abord la carte, puis les logiciels et enfin le clavier. Le mode d'emploi de chaque élément est clair, mais cela fait un peu décousu. Pourquoi pas un mode d'emploi unique ?

Le pilote de la carte s'installe à partir de Windows 3.1 avec la procédure classique : Exécuter a: install. Il ne reste plus qu'à se laisser guider par le logiciel. Les logiciels Sound Impression et Cakewalk Express ont une procédure un peu plus complexe. Il s'agit d'abord de lancer Exécuter a: setup puis de paramétrer la gestion Midi en lançant le Panneau de configuration et en sélectionnant le gestionnaire adéquat. La documentation de Cakewalk y aidera. Bien conçue, elle permet de franchir tous les obstacles, ce qui n'est pas le cas du manuel livré avec Sound Impression. Il sera donc sage d'installer d'abord Cakewalk, puis Sound Impression. Les logiciels étant prévus pour Windows 3.1, il faut demander une mise à jour pour Windows 95.

Et maintenant, en avant la musique ! Tout est branché, tout fonctionne. On lance Cakewalk, on sélectionne un son d'instrument, « piano honky-tonk » par exemple, et on joue un boogie-woogie d'enfer. On ne sait pas jouer de boogie-woogie ? Qu'à cela ne tienne : on en charge un (livré avec le logiciel), on ralentit le tempo et on imite mesure après mesure. Si, si, vous pouvez le faire ! On ne saurait s'étendre ici sur toutes les possibilités de la musique sur ordinateur, ni sur celles d'un séquenceur. Disons simplement que le kit Maxi Sound permet de les aborder très correctement.

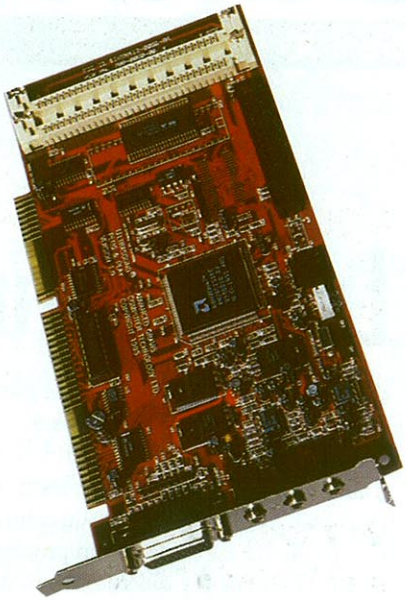
Après quelques heures de découvertes captivantes, vous pourrez vous lancer et composer un fascinant duo japonais : flûte shakuhachi et taisho koto pour épater vos amis. Mais à chacun ses goûts en matière de culture musicale : rien ne vous empêche, évidemment, de préférer ukulélé et guitare hawaïenne.

Prix : environ 2 200 F TTC.



Carte son Gravis Ultrasound Plug and Play

Le son multimédia



LES CARTES SON qui utilisent des synthétiseurs travaillant par reconstitution des sons (type OPL3) tombent en désuétude. Elles sont remplacées par des cartes construites autour de synthétiseurs dits à tables d'ondes (*wavetables*), qui, eux, utilisent des sons préenregistrés dont le réalisme est bien supérieur. Et la Gravis Ultrasound est de celles-là.

Ceux qui ont passé de longues journées à se battre avec les adresses et les interruptions pour tenter de faire fonctionner une carte son désespérément muette savent bien ce que Plug and Play signifie : on branche et ça marche ! Et la Gravis Ultrasound est également de celles-là. De plus, si on lui ajoute 8 Mo de mémoire vive, elle permet de créer ses propres sons ou d'utiliser des effets spéciaux telle la réverbération. Mais la caractéristique la plus étonnante de cette carte est le *full duplex*. Cela signifie qu'il est possible d'enregistrer et d'émettre des sons simultanément. Le grand intérêt de ce procédé est la possibilité d'avoir une conversation vocale en temps réel sur Internet, comme si c'était une communication téléphonique classique. Les autres caractéristiques sont standards : 32 voix General Midi, 16 canaux numériques stéréo, une interface IDE CD-Rom, un port pour manette de jeu et instruments Midi et trois entrées-sorties audio. Et, bien évidemment, cette carte est compatible Sound Blaster.

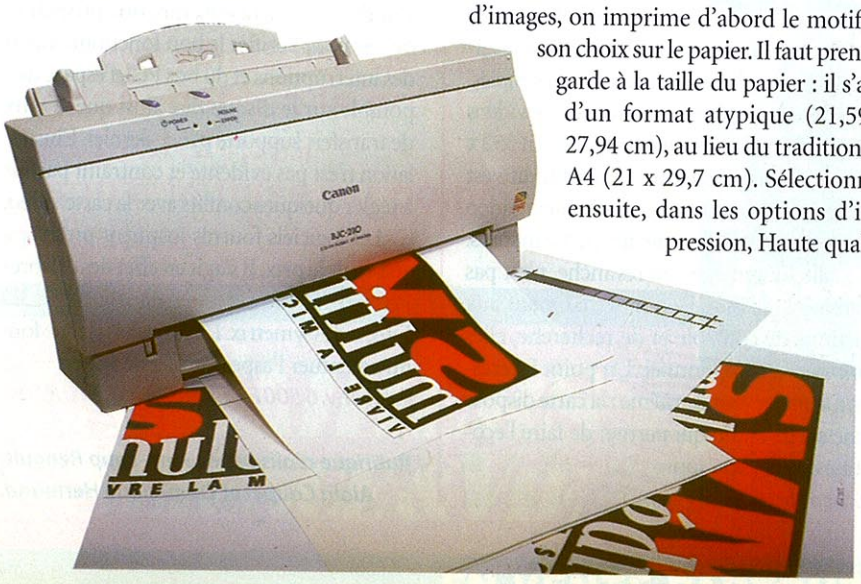
A l'intérieur de la boîte se trouvent deux disquettes d'installation et un CD-Rom contenant de nombreux logiciels tels que des mixers et des lecteurs de CD audio pour MS-Dos et Windows, le séquenceur Midi Cakewalk Express, les logiciels musicaux Sound Forge et Power Chord Debut, des fichiers Midi, et enfin des utilitaires et autres démos.

Prix : environ 1 300 F TTC.

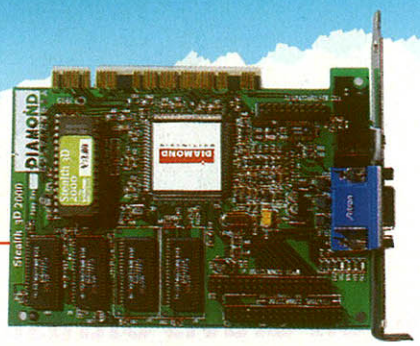
Papier de transfert Canon TR-101

Faut le fer !

CANON propose depuis peu un papier très spécial qui fonctionne avec toutes ses imprimantes couleur à jet d'encre et qui permet d'imprimer sur du tissu n'importe quelle image ou dessin provenant de votre ordinateur. A condition que ce soit un PC, puisque les imprimantes Canon ne sont pas équipées pour fonctionner avec un Mac. L'opération s'effectue en deux temps. A l'aide d'un logiciel de dessin ou de traitement d'images, on imprime d'abord le motif de son choix sur le papier. Il faut prendre garde à la taille du papier : il s'agit d'un format atypique (21,59 x 27,94 cm), au lieu du traditionnel A4 (21 x 29,7 cm). Sélectionnez ensuite, dans les options d'impression, Haute qualité sur film diffusant. L'impression se fera automatiquement en mode inverse pour que l'image se retrouve à l'endroit après le transfert. Le tout, lors de nos tests, a pris environ huit minutes.



La seconde étape consiste à reporter cette image sur un tee-shirt, ou tout autre vêtement ou tissu, à condition qu'il soit en coton ou, au moins, qu'il en comporte un certain pourcentage. Après avoir placé le papier imprimé à l'endroit désiré, utilisez un fer à repasser normal – pas un fer à vapeur –, réglez-le sur haute température et appliquez-le fortement en suivant scrupuleusement le mode d'emploi. Le résultat est très satisfaisant, sauf pour les aplats noirs qui ne sont pas vraiment noirs. Un effet normal puisque la Canon BJC-210 forme la couleur noire en additionnant les trois couleurs de base. Avec une imprimante qui dispose d'une cartouche d'encre noire, impression en quadrichromie, nul doute que le noir aurait été vraiment noir. Ce papier est distribué en paquets de 10 feuilles pour environ 145 F. De leur côté, les nouveaux acheteurs d'une Canon BJC-210 se verront offrir gratuitement un paquet de cinq feuilles et un tee-shirt blanc.



Carte Video Diamond Stealth 3D 2000

La carte « rusée »

PREMIÈRE CARTE d'une nouvelle gamme d'accélérateurs multimédias qui permettent d'augmenter les performances d'affichage en 2D et d'accélérer les animations en 3D, la Stealth 3D 2000 du constructeur Diamond est basée sur un processeur 64 bits Dram S3. Parmi les fonctions de ce processeur, citons la correction de textures pour les effets de perspective des objets 3D, les différents filtres qui éliminent les épaisseurs, les résidus et les effets d'escalier et enfin des effets de transparence, fumée, brouillard ou plastique ou de reflets de miroir ou d'eau.

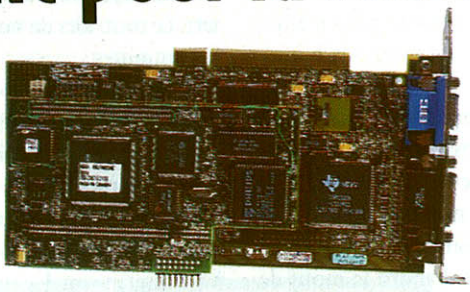
La carte Stealth 3D 2000 permet la lecture de vidéos Mpeg en plein écran : un CD-Rom inclus dans l'achat contient les pilotes, les logiciels Mpeg et le jeu Descent II. Avec ses 2 Mo de mémoire EDO, la carte peut atteindre une résolution de 1 600 x 1 200 en 256 couleurs. En 800 x 600 le nombre de couleurs passe à 16,7 millions. Le taux de rafraîchissement maximal supporté est de 120 Hz.

Cette carte vidéo remplit parfaitement son contrat, les tests ayant montré une grande fluidité des jeux, même en haute résolution. Une option Diamond propose, pour environ 900 francs, une carte fille Tuner TV, la DTV 100TV, avec laquelle on peut soit visualiser des émissions TV sur son écran soit connecter l'ordinateur à un téléviseur.

Prix : environ 1 400 F TTC

Carte Matrox Media XL-Mpeg Millenium

Une fille pour la Millenium



CONSTRUITE par Matrox, la carte Media XL-Mpeg est destinée à augmenter les possibilités de la carte vidéo Millenium. Elle y ajoute d'une part la décompression Mpeg, et d'autre part la lecture vidéo à partir d'une source externe telle qu'un caméscope ou un magnétoscope. Pour l'installer, il suffit de retirer la Millenium, d'enficher le module Media XL sur les connecteurs prévus à cet effet et de replacer l'ensemble dans l'unité centrale. Aucune difficulté, pas plus que pour l'installation des pilotes fournis. Cela fait, on peut disposer de nouvelles fonctions, entre autres la visualisation de sources vidéo composites externes, l'entrée supportant les formats NTSC, Pal, Secam ainsi que Video-S.

Une fois le programme Vidéo Présentation lancé, on dispose à l'écran d'une fenêtre de visualisation ainsi que d'une télécommande pour les réglages. Le contrôle ne peut se faire que sur une petite image de un seizième. Dommage ! Il est également possible de capturer des images bitmap. Les résultats sont bons et les manipulations très simples.

La décompression en temps réel des vidéos Mpeg s'effectue au format 352 x 240 ou 352 x 288 avec le décodage du son. La fluidité est excellente : nos tests avec des fichiers vidéo Mpeg ont montré d'excellentes performances. La qualité des images, en revanche, n'est pas séduisante : le piqué est moyen. Quant aux fonctions de contrôle et de recherche, elles n'ont rien d'exceptionnel. Un point intéressant à signaler tout de même : la carte dispose d'une sortie audio qui permet de faire l'économie d'une carte son.

Prix : environ 2 300 F TTC

Carte Miro DC 20 d'acquisition vidéo

Pas si miro...

Afin d'obtenir des performances optimales, la carte Miro DC 20 se branche sur le bus PCI. Il faut donc avant tout vérifier que votre PC est équipé de ce type de bus. Une version pour Power Mac est également disponible sous le nom de Motion DC 20. Dans les deux cas, la carte dispose d'une entrée S-Video sur fiche mini-Din et d'une entrée vidéo composite sur connecteur Cinch. La carte accepte les signaux Pal, NTSC, et Secam (enregistrement uniquement).

Pour une bonne utilisation, il faut au moins un 486 avec 16 Mo de mémoire. La capture des séquences vidéo impose un taux de transfert moyen de 1,3 Mo/s, le disque devra donc être assez rapide pour suivre et avoir la capacité nécessaire pour avaler les 80 Mo requis par chaque minute d'enregistrement.

Après avoir lancé le programme Miro-Config, on pourra effectuer une procédure de test pour vérifier le bon fonctionnement des interruptions et du bus PCI, l'espace disponible sur le disque dur ainsi que le taux de transfert supporté par ce dernier. L'installation n'est pas évidente et contraint parfois à régler quelques conflits avec la carte vidéo.

Les logiciels fournis justifient presque à eux seuls le prix. Il s'agit en effet des célèbres Premiere LE et Photoshop d'Adobe et de 3D Effects d'Asymetrix. Des logiciels qui ne font qu'accentuer l'aspect professionnel.

Prix : env. 6 500 F (PC) et 8 500 F TTC (Mac)

Rubrique réalisée par Jean-Loup Renault, Alain Coupel et Dominique Hermand.

Grands ingénieurs

NOUVELLE COLLECTION 1996

Marcel DASSAULT 1892 - 1986

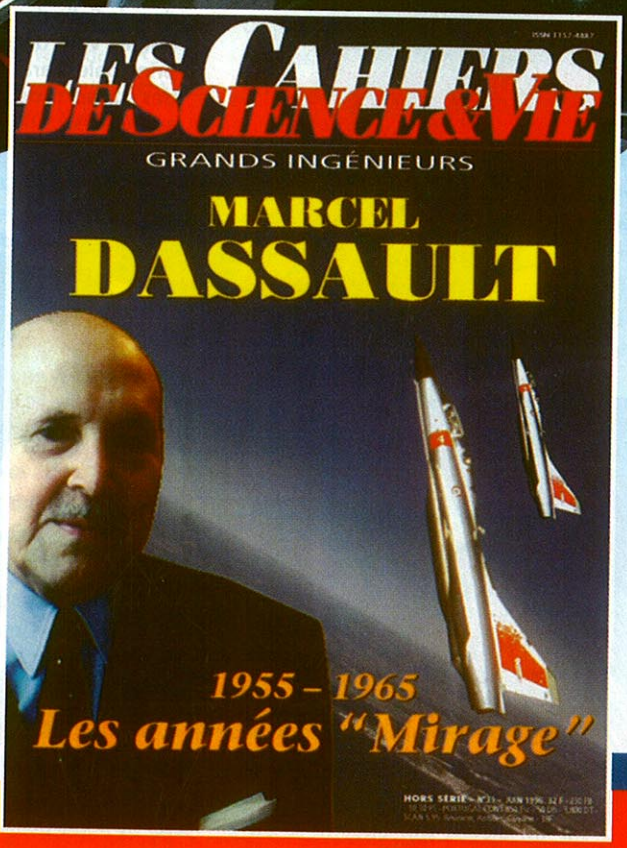
Les années Mirage

MIRAGE IV P

PHOTOS ALAIN ERNOULT

MIRAGE III B

Marcel Dassault, ingénieur et industriel, a marqué l'histoire de l'aéronautique mondiale. Avec ses hommes, il a imaginé et conçu les célèbres Mirage. Revivez l'histoire de ces avions, depuis la création des prototypes jusqu'à la mise au point définitive.



LES CAHIERS DE SCIENCE & VIE

DES HISTOIRES RICHES EN DECOUVERTES

EN VENTE PARTOUT

Choisir un support de stockage amovible

Sauve qui peut la disquette ?

La brave disquette, après tant d'années de bons et loyaux services, va devenir une espèce en voie de disparition. Incapable d'avaler les énormes fichiers produits par les ordinateurs multimédias, elle perd chaque jour du terrain au profit d'une nouvelle génération de supports de stockage plus rapides et de plus grande capacité.

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Ecole de Villagina,

dans la Salle des travaux dirigés, vous découvrirez les principales caractéristiques des supports de stockage amovibles.

LA DISQUETTE remplit deux fonctions. La première, c'est l'archivage, destiné, par exemple, à faire un peu de place sur un disque dur encombré ou à mettre à l'abri d'un effacement accidentel des fichiers importants. La seconde, c'est le transfert de fichiers d'un ordinateur vers un autre. Ainsi, avant l'apparition du CD-Rom, c'est sur ce type de support, que la totalité des logiciels était livrée.

Encore pratique lorsqu'il s'agit de transférer de petits fichiers comme les fichiers de texte, la disquette se révèle inutilisable quand la quantité d'informations devient importante. Et avec le multimédia, la taille des fichiers se compte en dizaines, voire en cen-

ABRÉVIATIONS

DON : disque optique numérique

MO : magnéto-optique et non méga-octet, qui s'abrège Mo.

PCMCIA : Personal Computer Memory Card International Association.

SCSI : Small Computer System Inteface

QIC : Quarter Inch Cartridge

DAT : Digital Audio Tape

Le plus performant

Iomega Jaz

Avec sa capacité de 1 Go, vous pouvez sauvegarder la totalité de votre disque dur sur une seule cartouche de 3,5 pouces et en moins de 5 minutes! Un taux de transfert continu de 5,5 Mo/s et un temps d'accès moyen de 17 ms le placent à un niveau supérieur à certains disques durs. Autre avantage : son coût de 0,60 F/Mo le rend particulièrement économique. Prix : environ 3 500 F en interne et 4 500 F en externe.

Le plus économique

Syquest EZ 135

La cartouche du EZ 135 (prononcez Easy) contient un plateau de disque dur de 135 Mo. Côté performances, un bon temps d'accès de 13,5 ms et un taux de transfert moyen de 1,4 à 2,4 Mo/s dans la version SCSI (env. 1 700 F TTC, pour Mac et PC). Il existe également une version pour port parallèle (env. 1 800 F), et une troisième version interne au standard IDE (env. 1 300 F, pour PC). Ajoutons qu'un nouvel EZ, surnommé Flyer 230, qui utilise évidemment des cartouches de 230 Mo, est mis en vente dès ce mois-ci (env. 1 800 F).

taines de méga-octets. Difficile alors d'envisager de copier, de transporter et de récupérer des fichiers qui nécessiteraient 200 ou 300 disquettes ! Et le problème se pose à tous. Aux professionnels, bien sûr, mais le particulier est, lui aussi, concerné dès lors qu'il s'amuse à jouer avec des sons, des images de la vidéo ou, tout simplement, s'il désire soulager un disque dur déjà bien plein. Et la généralisation future des appareils photo numériques va encore augmenter ses besoins.

Les fabricants se sont donc attelés à la question et proposent une gamme de supports transportables dont les capacités s'échelonnent de 100 Mo à plusieurs giga-octets. Nous n'avons retenu ici que les périphériques réinscriptibles que l'on peut installer facilement et qui permettent de transférer des volumes de 100 Mo à 1 Go, environ. Sont écartés les graveurs de CD-Rom, dont les prix sont de plus en plus intéressants, mais avec lesquels l'enregistrement n'est possible qu'une seule fois. Les produits qui existent à l'heure actuelle sont nombreux, mais nous avons éliminé ceux qui sont dépassés, ainsi que ceux qui sont peu diffusés. A quoi bon, en effet, conseiller des périphériques dont les cartouches sont pratiquement introuvables !

Quels sont les différents procédés utilisés ?

Les appareils à bande (QIC, Travan et autres DAT). Ces dispositifs fonctionnent un peu comme une cassette audio, l'accès aux données est séquentiel, ce qui signifie que si, par malheur, le fichier que vous recherchez n'est pas en début de bande, le temps d'accès sera prohibitif. Les temps de sauvegarde sont également très longs. Avec un DAT, il faut de 30 à 90 minutes pour sauvegarder 1 Go de données. Ces performances cantonnent ces supports à la sauvegarde et à l'archivage.

Les floppy. Il s'agit simplement de lecteurs de super-disquettes. C'est la technologie utilisée par Iomega avec le Zip, et également par le tout nouveau lecteur 120 Mo de Compaq.

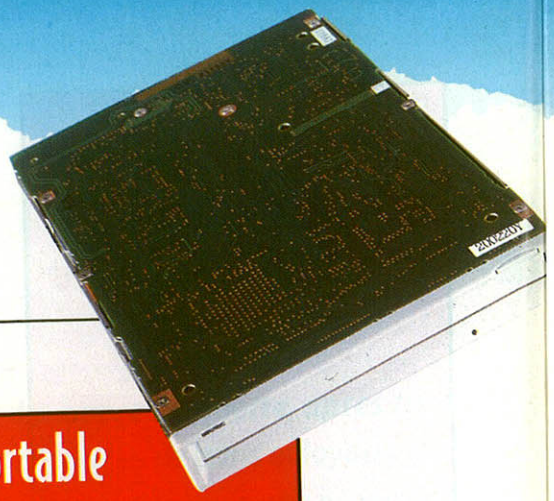
Les Bernouilli. Ces lecteurs, portant le nom du savant qui a découvert cet effet, utilisent un disque souple, le flux d'air induit par la rotation évitant tout contact avec la tête. Ces disques sont peu sensibles aux chocs et aux poussières. Après avoir tenu longtemps le haut du pavé, ils sont en fin de carrière.

Les disques durs externes. Ce sont de véritables disques durs contenus dans un boîtier qui comprend l'alimentation et l'interface (SCSI ou parallèle). Les performances sont donc excellentes puisque ce sont celles d'un disque dur. Par contre, pour des raisons de prix, il n'est pas question de multiplier le nombre d'unités. Pas question, non plus, de le transporter dans la poche de sa veste !

Les disques durs extractibles. La différence avec les disques externes est que le disque est contenu dans un tiroir (un peu comme les systèmes antivol des autoradios). Il peut être placé soit directement dans l'ordinateur, soit dans un boîtier externe, qui peut parfois

L'INSTALLATION DES LECTEURS EXTERNES

Il suffit d'effectuer le branchement sur le bon connecteur (il est généralement impossible de se tromper). Il faut ensuite installer sur votre ordinateur le logiciel comprenant divers utilitaires pour le formatage ou pour le verrouillage des cartouches, ainsi que les pilotes qui permettent à l'ordinateur de reconnaître la présence du lecteur, de lui assigner une lettre (D, E ou F, suivant la configuration) et d'effectuer les transferts de données. Une deuxième version *light* du logiciel, destinée à être installée sur les ordinateurs hôtes, ne comprend que les pilotes.



Le plus transportable

Fujistsu Micro MO 230

Le lecteur magnéto-optique Micro MO 230 vous permettra de sauvegarder, transférer, partager 230 Mo. Pouvant fonctionner sur batteries, de faibles dimensions (17 x 11 x 2,5 cm) et d'un poids plume (420 g), il trouve sa place dans n'importe quel serviette ou attaché-case. C'est le compagnon idéal de votre portable. Il est de plus capable de lire et d'écrire les cartouches de 128 Mo. Prix : environ 3 000 F.

recevoir plusieurs disques simultanément. Certains disques sont extractibles à chaud *(hot plug)*, ce qui signifie sans éteindre l'ordinateur. Cette fonction n'est possible pour l'instant que sur les Macintosh. Le disque peut être transporté dans un attaché-case mais tient difficilement dans une poche.

Quels sont les technologies d'avenir ?

Les disques durs amovibles. La technologie utilisée est toujours celle du disque dur, mais ici la cartouche ne contient que le ou les plateaux. Les têtes de lecture, les moteurs et toute l'électronique sont intégrés dans le lecteur. Les performances sont bonnes, à peine inférieures à celles d'un «vrai» disque. Les cartouches sont économiques et les capacités augmentent très rapidement. Peu après la sortie du EZ 135 de Syquest, d'une capacité de 135 Mo, Nomaï annonce la commercialisation du MCD, un lecteur à la norme PDC (voir plus loin) de 540 Mo. Le constructeur Iomega a pris une fois de plus de l'avance avec le Jaz, qui utilise des cartouches de 1 Go. La réponse de Syquest est la mise sur le marché, à la rentrée, d'un nouveau lecteur baptisé Syjet, dont les performances atteindront des records : 1,3 Go de capacité, 11 ms de temps d'accès et un débit soutenu de 6 Mo/s. C'est l'équivalent de près de 1 000 disquettes que vous pourrez transporter dans la poche de votre chemise !

Les disques magnéto-optiques. Encore appelés Don (disques optiques numériques) ou MO. Deux procédés coexistent. Dans le premier, un faisceau laser chauffe la surface du disque pendant que la tête magnétique écrit les données. Un second procédé, plus rapide, dit à changement de phase, utilise seulement la variation d'intensité du faisceau laser pour enregistrer les données. Dans les deux cas, la lecture, purement optique, est plus rapide que l'écriture. Il faut savoir qu'avec ce procédé l'accès aux données est plus lent que sur un disque dur, mais les performances en taux de transfert sont meilleures que celles d'un lecteur CD-Rom. Si les lecteurs sont assez onéreux, les disques sont économiques à l'achat, leur capacité est importante et leur insensibilité aux champs magnétiques et aux chocs les rend plus fiables et garantit mieux la pérennité des données. Cette technique est complètement différente de celle du graveur de CD-Rom, mais certains lecteurs magnéto-optiques, tels le PLasmon PCD 2000 ou encore le Panasonic Dual, sont également capables de lire les CD-Rom.

Les capacités augmentent régulièrement, les plus courantes sont 128 Mo, 230 Mo, 640 Mo et même 1,3 Go. Il peut exister une certaine compatibilité entre les marques qui respectent la norme Iso et même une compatibilité entre les diverses capacités. Ainsi, le lecteur Fujitsu M2513 A, d'une capacité nominale de 640 Mo, est capable de lire les cartouches de 128 et 230 Mo. Caractéristique intéressante pour ceux qui veulent préserver leur investissement.

Existe-t-il des standards ?

Il est encore rare, hélas, de pouvoir utiliser la même cartouche sur deux lecteurs de marques distinctes et bien peu de lecteurs acceptent des cartouches de capacités différentes.

Pour les disques durs amovibles, plusieurs constructeurs, comme Syquest, Nomaï, Maxell ou Polaroid, se sont associés pour créer le PDC (Power Disk Cartridge). Ce

Les supports de stockage amovibles

Constructeur	Modèle	Montage	Technologie	Capacité	Autres formats lus
Electronique D2	D2 1Go	Externe	Disque dur	1 Go	-
Formac	Pro Opt 3/230	Externe	Magnéto-optique	230 Mo	128 Mo
Fujitsu	Micro MO 230	Externe	Magnéto-optique	230 Mo	128 Mo
Fujitsu	M 2513 A	Interne	Magnéto-optique	640 Mo	128,230,540 Mo
Fujitsu	M 2512 A	Int/Ext	Magnéto-optique	230 Mo	128 Mo
Iomega	Zip	Externe	Floppy	100 Mo	-
Iomega	Zip	Externe	Floppy	100 Mo	-
Iomega	Jaz	Int/Ext	Amovible	1 Go	-
Nomaï	MCD	Int/Ext	Amovible	540 Mo	PDC
Panasonic	Dual LF 1004	Int/Ext	Magnéto-optique	650 Mo	CD-Rom
Plasmon	PCD 2000	Int/Ext	Magnéto-optique	650 Mo	CD-Rom
Sony	HSD-650	Interne	Magnéto-optique	650 Mo	-
Syquest	EZ-135	Interne	Amovible	135 Mo	-
Syquest	EZ-135	Externe	Amovible	135 Mo	-
Syquest	EZ-135	Externe	Amovible	135 Mo	-
Syquest	SQ-3270	Interne	Amovible	270 Mo	105 Mo

** Variable en fonction du débit du port parallèle. ** Prix TTC approximatifs.*

Les 10 bonnes questions à poser au vendeur

1 – *Quelle est l'interface utilisée ?*
2 – *Dans le cas du SCSI, la carte est-elle fournie ou bien en option ?*
3 – *La capacité s'entend-elle avec ou sans compression ?*
4 – *Quelle est la vitesse de transfert moyenne ?*
5 – *Peut-on lancer les applications directement à partir de la cartouche ?*
6 – *Peut-on démarrer l'ordinateur à partir de la cartouche ?*
7 – *Quelle est l'offre logicielle livrée avec le produit ?*
8 – *Y a t-il compatibilité avec d'autres marques de cartouches ?*
9 – *Y a t- il une cartouche vierge et des câbles livrés avec le lecteur ?*
10 – *Le lecteur peut-il lire d'autres formats ?*

standard devrait permettre à des lecteurs de marques différentes d'accepter les cartouches 3,5 pouces de 135 Mo, 270 Mo et 540 Mo et même des capacités supérieures à l'avenir. Les constructeurs proposent, mais la clientèle dispose, et seul l'avenir nous dira si ce standard réussira à s'imposer.

Quant aux supports magnéto-optiques, il y a bien la norme Iso qui existe depuis quelque temps, mais elle n'est pas respectée par tous les constructeurs.

Floppy Iomega Zip 100 Mo

Quelle interface choisir ?

Il en existe quatre. L'interface SCSI est la plus performante, mais elle n'est pas très répandue sur les ordinateurs grand public, ce qui limite les possibilités de communication avec d'autres ordinateurs. Commune aux Mac et aux PC, elle permet une utilisation aussi bien en externe qu'en interne.

L'interface IDE, présente sur tous les PC, ne supporte que deux (IDE) ou quatre périphériques (E-IDE) et ne peut être utilisée que pour un montage en interne.

L'interface parallèle est nettement moins rapide, mais elle est également présente sur tous les PC. Les performances sont meilleures si le port dispose du mode EPP (Enhanced Parallel Port). Ce mode, présent sur les ordinateurs récents, doit être configuré par le Setup du Bios. Signalons l'existence d'un adaptateur qui peut rendre bien des services, car il permet de connecter n'importe quel périphérique SCSI sur un port parallèle. Il s'agit du Shark, qui est commercialisé aux alentours de 1 300 francs.

L'interface PCMCIA, créée au départ pour supporter les cartes d'extension mémoire des portables, a vu son domaine s'élargir aux disques durs, modems… et également aux lecteurs magnéto-optiques, tel le nouveau Micro MO 230 de Fujitsu. Ce lecteur, léger, est utilisable partout, car il peut fonctionner sur batteries.

Quelles sont les capacités ?

Les capacités nominales des divers procédés varient entre 100 Mo et 1 Go. Il faut cependant vérifier que la valeur indiquée correspond bien à une cartouche formatée. Certains constructeurs donnent en effet la capacité de leurs produits en unités compressées. Cela leur permet de doubler habilement la capacité réelle. Ces chiffres ne doivent pourtant pas être pris en compte, car rien ne prouve que vous pourrez obtenir un tel taux de compression sur vos fichiers. Si, par exemple, vous transférer des images au format Tiff (un format d'images compressé), la compression sera sans effet. Pis même, il arrive dans certains cas (si vous utilisez des fichiers déjà compressés, Zip, Arj ou autres) que le logiciel de compression fourni avec le produit induise l'effet inverse et gonfle vos fichiers ! Il vaut mieux alors le désactiver.

Temps d'accès	Taux de transfert (min-max)	Interface	PC/Mac	Prix TTC** cartouches	Prix TTC** interne/externe
12 ms	10 Mo/s	SCSI	PC/Mac	-	3 900 F
30 ms	5 Mo/s	SCSI	PC/Mac	90 F	3 550 F
65 / 140 ms	1 - 1,6 Mo/s	PCMCIA	PC	90 F	3 000 F
35 / 70 ms	2,3 - 3,9 Mo/s	SCSI-2	PC/Mac	300 F	5 000 F
35 / 70 ms	1,3 - 2,1 Mo/s	SCSI-2	PC/Mac	90 F	2000 F / 2700 F
29 ms	0,35 Mo/s *	Parallèle	PC	90 F	1 400 F
29 ms	0,79 - 1,4 Mo/s	SCSI	PC/Mac	90 F	1 400 F
17 ms	5,5 Mo/s	SCSI	PC/Mac	600 F	3500 F / 4500 F
10 ms	2,5 - 5,3 Mo/s	SCSI-2	PC/Mac	350 F	NC/3600 F
165 ms	0,3 Mo/s (écriture)	SCSI	PC/Mac	330 F	4500 F/4950 F
< 200 ms	0,9 Mo/s	SCSI-2	PC/Mac	410 F	3850 F/4800 F
33 ms	1,6 - 2 Mo/s	SCSI -1 et 2	PC/Mac	400 F	6 000 F
13,5 ms	1,4 - 2,4 Mo/s	IDE	PC	120 F	1 300 F
13,5 ms	1,4 - 2,4 Mo/s	SCSI-2	PC/Mac	120 F	1 700 F
13,5 ms	0,35 Mo/s *	Parallèle	PC	120 F	1 800 F
13,5 ms	1,4 - 2,4 Mo/s	IDE	PC	490 F	2 900 F

Disque dur externe Electronique D2 1 Go

Que signifie le taux de transfert ?

C'est la mesure du débit, en Mo/s. Là également, méfiance sur les chiffres indiqués. Les taux de transfert sont souvent donnés en mode rafale *(burst)*, ce qui signifie que ces taux ne sont atteints que pendant des temps très courts. Préférez les taux de transfert moyens ou soutenus, qui donnent une idée précise du temps nécessaire à l'écriture ou à la lecture d'un groupe de données.

Qu'est-ce que le temps d'accès moyen ?

C'est le temps qu'il faut à la tête de lecture pour aller se positionner sur l'enregistrement. Ce temps, mesuré en millisecondes, dépend bien sûr de la position relative de la tête par rapport à cet enregistrement. Le temps d'accès est donc calculé en faisant une moyenne. Plus ce temps est court et plus le lecteur fournira l'information rapidement.

Peut-on protéger les données ?

Le système de protection est souvent plus évolué que sur les disquettes. La sécurité des données est parfois assurée grâce à une protection logicielle par mot de passe. On peut, au premier niveau, interdire l'écriture et, au second niveau, interdire même la lecture si les données enregistrées sont confidentielles.

Comment choisir le procédé le mieux adapté ?

Afin de mieux cerner quels sont vos besoins en la matière, nous avons imaginé un ensemble de situations types auxquelles vous pouvez vous référer.

Vous faites de la programmation ou vous ramenez du travail à la maison et vous voulez par exemple le protéger de vos enfants, qui utilisent eux aussi le micro. Plutôt que d'acheter un deuxième ordinateur, prenez un disque dur extractible ou un disque dur externe : vous garderez votre environnement de travail, vous pourrez même travailler sous un système d'exploitation différent (Unix ou Windows NT…).

Votre meilleur ami possède un Mac, vous un PC (ou vice-versa), et vous désirez faire des transferts de fichiers d'une machine à l'autre. La solution sera le disque dur amovible ou le floppy de grande capacité. Un lecteur SCSI tel le Zip de Iomega, par exemple, permet de telles opérations d'une manière simple, puisqu'il suffit d'installer le logiciel adapté sur chaque type de machine et le même lecteur permet de passer d'un environnement à l'autre. Vous devez toutefois acheter une deuxième disquette du logiciel d'installation.

Vous êtes un passionné de graphisme, vous travaillez sur les sons ou vous passez vos week-ends à monter des clips vidéo avec votre caméscope et votre ordinateur. Un disque magnéto-optique de forte capacité vous permettra d'archiver vos œuvres en toute sécurité et se révélera le système le plus économique grâce au plus faible coût des cartouches. Votre disque dur est plein de vos œuvres multimédias. Le disque dur amovible sera préféré pour sa rapidité, surtout si vous conservez beaucoup de logiciels (des jeux, par exemple). Vous pourrez alors les lancer directement à partir de la cartouche sans avoir à les recopier sur le disque. Le disque magnéto-optique, en revanche, vous apportera une meilleure fiabilité si vous avez besoin de conserver des fichiers importants comme du texte ou des images.

Quels sont les supports qu'il faut éviter ?

Le marché étant en pleine effervescence, chaque jour de nouveaux produits apparaissent. Nombreux également sont ceux qui disparaissent. Il est important de se renseigner, afin de savoir si le support que le vendeur vous propose est un produit récent et, surtout, s'il figure toujours au catalogue du fabricant. Le mieux est évidemment de se renseigner directement auprès de ce dernier ou de son importateur, ce qui hélas n'est pas toujours évident.

Il faut savoir que de nombreux lecteurs à bande, type QIC et Travan, viennent d'être retirés du marché et particulièrement ceux de faible capacité. Dans les DAT, aussi, il y a eu de grands coups de balai dans la gamme des constructeurs et les Bernouilli sont en perte de vitesse.

Quels sont les bons choix ?

En conclusion, même si les prix de certains produits à bande peuvent paraître alléchants, tournez-vous plutôt vers les disques amovibles ou les magnéto-optiques.

Enfin, préférez un produit largement diffusé. Si c'est un succès commercial, c'est probablement que le produit a des qualités, mais en plus cela vous donne l'assurance de trouver des cartouches plus facilement et plus longtemps.

/ Alain Coupel

Contrôleur SCSI

Le contrôleur SCSI est une interface qui permet de connecter divers périphériques à un ordinateur : disques durs, scanners, imprimantes, graveurs de CD-Rom, etc. Il est possible de chaîner jusqu'à sept périphériques sur un seul contrôleur. La norme SCSI-1 (ou SCSI tout court) offre une vitesse de transfert maximum de l'ordre de 5 Mo/s, sur un bus 8 bits. La norme SCSI-2, plus récente, se décline en Fast ou Ultra (plus rapide), Wide (plus large) et même en Fast Wide, qui permet d'atteindre un débit théorique de 40 Mo/s. La connexion – à 50 broches – est commune aux deux normes et une compatibilité ascendante permet de brancher un périphérique SCSI-1 sur un contrôleur SCSI-2.

Pour posséder la collection complète de SVM Multimédia, commandez vite les numéros que vous avez manqués !

N°1 : Un micro-ordinateur en famille : pour tout savoir, tout comprendre et tout créer... Comparatif : les micros pour le multimédia
N°2 : 4 réalisations à faire soi-même. Tendance : apprendre l'ordinateur aux enfants. 30 nouveaux CD-Rom analysés.
N°3 : Ordinateurs télé et cartes tuners à l'essai. Faites le vous-même : 4 applications multimédia. Jeux : nouveautés et grands classiques.
N°4 : Le CD-Rom facile : trucs, astuces, réglages. Exclusif : le jeu des 1000 bogues. Hollywood colonise les jeux micros. Un jeu à créer soi-même.
N°5 : Micro-architecte : aménagez votre intérieur grâce à votre ordinateur. Comparatif : joysticks - joypads. Imaginez vos mondes.
N°6 : Premier pas sur Internet. Echec : mesurez-vous aux logiciels champions. Encyclopédies : des concentrés de savoir sur CD-Rom.
N°7 : L'avenir du CD audio : CD Extra. Comparatif : Les scanners à main.
N°8 : Les nouveaux habits du micro familial. Atlas : les CD-Rom sans frontières.
N°9 : Atlanta 96 : la flamme multimédia. Les meilleurs guides de voyage sur CD-Rom et Internet.

BON DE COMMANDE

A remplir et à retourner sous pli affranchi avec votre règlement à SVM Multimédia - Service VPC 1, rue du Colonel Pierre Avia -75503 Paris cedex 15 - France

UI, je commande le ❑ n° 1, ❑ n° 2, ❑ n° 3, ❑ n° 4, n° 5, ❑ n° 6, ❑ n° 7, ❑ n° 8, ❑ n° 9 de SVM Multimédia* :

it_____exemplaires à 38 F (port inclus) (étranger : 48 F).
joins mon règlement total de _____F à l'ordre de SVM ltimédia.

UI, je m'abonne à SVM Multimédia pour 1 an l n°+ 11CD-Rom) et je joins mon règlement de 9 F à l'ordre de SVM Multimédia.**

Nom
Prénom
Adresse
Code postal Ville

Je choisis de régler par :
❑ chèque bancaire ou postal à l'ordre de SVM Multimédia
❑ carte bancaire pour un montant minimum de 150 F.
n°
expire le année

Date et signature obligatoires

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Les renseignements qui vous sont demandés sont nécessaires au traitement de votre commande et destinés aux services internes de notre entreprise. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire.
Pour tout renseignement nous consulter au (33.1) 46 48 47 18
Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.
* dans la limite des stocks disponibles et délai d'expédition de 3 à 4 semaines à prévoir
** Prix de vente des magazines : 418 F. Tarif réservé à la France métropolitaine

SVM M 10

RC Paris B 381 281 492

Vous désirez des informations complémentaires sur une société ou un produit cité dans ce numéro ? Reportez-vous aux trois index qui suivent. Pour chaque produit ou pour chaque annonceur, un numéro de service lecteur (n° SL) figure en regard du numéro de page. Reportez ce numéro de service lecteur sur la grille de la carte correspondante (rédaction ou publicité) de l'encart service lecteur situé à la fin de ce numéro.

Index des annonceurs

Noms	page	n° SL
3617 Reduc Micro *Tél. : 3617 Reduc Micro*	65	0
BMG *Tél. : (1) 44 88 67 00*	21	7
Cahiers de Science & Vie *Tél. : voir publicité*	129	0
Club européen du CD-Rom *Tél. : voir publicité*	59	1
Descartes *Tél. : voir publicité*	63	8
FAUST *Tél. : (16) 61 21 44 74*	65	12
Goto Informatique *Tél. : 3617 JUKEBOX*	35	3
Grolier Interact./Club Internet *Tél. : (1) 46 46 46 56*	139	9
La Vague Interactive *Tél. : (1) 48 03 31 17*	53	14
Médiaset *Tél. : (1) 69 06 15 15*	39	16
Micro Application *Tél. : (1) 53 34 20 18*	19	15
Micro Application *Tél. : (1) 53 34 20 18*	140	2
Micro-C *Tél. : (16) 99 63 42 43*	65	13
Miro *Tél. : (1) 46 12 03 12*	17	11
Nomaï *Tél. : voir Publicité*	2	4
Science & Vie édition spéciale *Tél. : voir publicité*	79	0
Science et Vie junior *Tél. : (1) 46 48 48 48*	67	0
SVM *Tél. : voir Publicité*	81	0
SVM Multimédia *Tél. : (1) 46 48 47 18*	75	0
SVM Multimédia anciens numéros *Tél. : voir Publicité*	135	0
Ubi Soft *Tél. : voir Publicité*	29	6
Virgin Interactive *Tél. : (1) 53 68 10 00*	23	5
Virgin Interactive *Tél. : (1) 53 68 10 00*	49	10

Index de la publicité

Noms	page	n° SL
PERIPH. STOCKAGE		
LECT. CARTOUCHES MAGNETIQUES		
Nomaï	2	4
CONSOMM. STOCKAGE		
CARTOUCHES MAGNETIQUES		
Nomaï	2	4
EXTENSIONS MULTIMEDIAS		
CARTES VIDEO		
Miro	17	11
LOGICIELS		
APPLICATIONS DOMESTIQUES		
Micro-C	65	13
CD-ROM		
ADULTES		
Club européen du CD-Rom	59	1
Goto Informatique	35	3
ANIMAUX		
Club européen du CD-Rom	59	1
APPRENTISSAGE		
Club européen du CD-Rom	59	1
Goto Informatique	35	3
ART		
Club européen du CD-Rom	59	1
CINEMA, FILM		
Club européen du CD-Rom	59	1
ENFANTS, JEUX EDUCATIFS		
Club européen du CD-Rom	59	1
ENFANTS, SCOLARITE		
Goto Informatique	35	3
Micro-C	65	13
GEOGRAPHIE, ATLAS		
Club européen du CD-Rom	59	1
INFORMATION		
Club européen du CD-Rom	59	1
La Vague interactive	53	14
JEUX		
Club européen du CD-Rom	59	1
Goto Informatique	35	3
Virgin Interactive	23	5
Virgin Interactive	49	10
Toutes infos JEUX	-	17
LOGICIELS, COMPILATIONS		
Club européen du CD-Rom	59	1
Goto Informatique	35	3
Médiaset	39	16
Micro Application	140	2
Ubi Soft	29	6
Toutes infos logiciels, compilations	-	18
MUSIQUE		
Club européen du CD-Rom	59	1
SCIENCES		
Club européen du CD-Rom	59	1
SPORT		
BMG	21	7
Club européen du CD-Rom	59	1
TOURISME		
Club européen du CD-Rom	59	1
VIE PRATIQUE		
Club européen du CD-Rom	59	1
SERVICES		
ON LINE, TELECHARGEMENT		
3617 Reduc Micro	65	0
Goto Informatique	35	3
Grolier Interact./Club Internet	139	9
Toutes infos on line, téléchargement	-	19
LIVRES, ETUDES, REVUES		
Cahiers de Science & Vie	129	0
Science & Vie édition spéciale	79	0
Science et Vie junior	67	0
SVM	81	0
SVM Multimédia anciens numéros	135	0
toutes infos livres, études, revues	-	20
ABONNEMENTS, SOUSCRIPTIONS		
SVM Multimédia	75	0
SALONS, MANIFESTATIONS		
FAUST	65	12
AUTRES		
Descartes	63	8

Index de la rédaction

Noms	page
MICRO-ORDINATEURS	
PENTIUM 120 MHZ ET PLUS	
IBM Aptiva 154T	125
IBM Aptiva 162T	125
PENTIUM JUSQU'A 100 MHZ	
IBM Aptiva 121D	125
Siemens Nixdorf Scenic Multimedium	124
AUTRES MACHINES	
Apple Pippin	14
NetGem console Internet	14
COMPOSANTS	
PROCESSEURS	
Intel Pentium 133	16
Intel Pentium 166	16
Intel Pentium 200	16
CARTES	
CARTES GRAPHIQUES 2 MO ET PLUS	
Diamond Stealth 3D 2000	128
PERIPH. DE STOKAGE	
DISQUES DURS DE 1 GO ET PLUS	
Electronique D2 1Go Ext.	130
LECT. CARTOUCHES MAGNETIQUES	
Iomega Jaz	130
Iomega Zip	130
Nomaï MCD	130
Syquest EZ-135 Ext.	130
Syquest EZ-135 Int.	130
Syquest SQ-3270	130
LECT. DISQUES MAGNETO-OPT.	
Formac Pro Opt 3/230	130
Fujitsu M2512A	130
Fujitsu M2513A	130
Fujitsu Micro MO 230	130
Panasonic Dual LF 1004	130
Plasmon PCD 2000	130
Sony USD-650	130
PERIPH. D'IMPRESSION	
ENCRES, TONERS, CONSOMMABLES	
Canon TR-101 (papier de transfert)	127
PERIPH. D'ENTREE	
APPAREILS PHOTO NUMERIQUES	
Apple Quicktake 150	114
Canon Powershot 600	123
Casio QV-10 A	114
Chinon ES 3000	114
Fujix DS-220	114
Kodak DC 20	123
Kodak DC 40	114
Kodak DC 50	114
Sony DKC ID1	123
EXTENSIONS MULTIMEDIAS	
CARTES SON	
Gravis Ultrasound Plug and Play	127

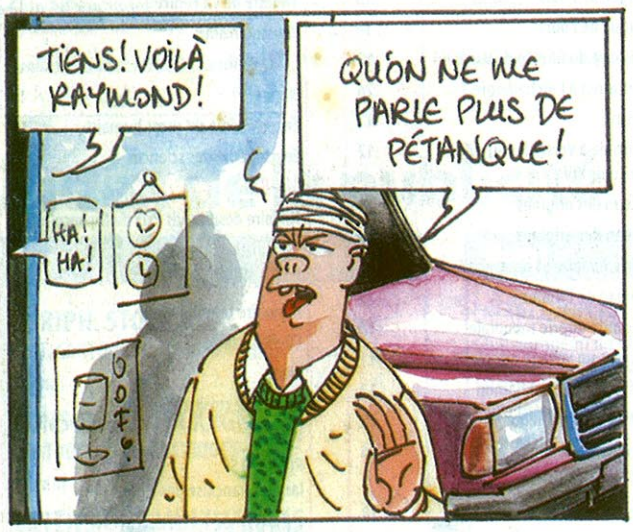
Noms	page
CARTES VIDEO	
Diamond Stealth 3D 2000	128
Matrox Média XL-Mpeg Millenium	128
Miro DC20	128
DIVERS EQUIPEMENTS AUDIO	
Guillemot Kit Maxi Music Player	126
DIVERS MATERIELS	
ORGANISEURS, PC DE POCHE	
US Robotics Pilot	15
LOGICIELS	
INTEGRES	
ClarisWorks	84
ClarisWorks 3.0 pour PC	90
ClarisWorks 4.0 pour PC et Mac	90
DESSIN BITMAP, RETOUCHE	
Photoshop	27
DESSIN VECTORIEL	
Graphic Works Lite	80
3D, IMAGE DE SYNTHESE	
Fractal Design Poser pour PC et Mac	72
COMMUNICATION	
Excelsior kit Internet	84
Excelsior kit Internet	106
Netscape 2.01 pour PC et Mac	84
Netscape Navigator 2.01	106
UTILITAIRES	
Media Reader	80
SHAREWARE ET FREEWARE	
Anytime 3.0 pour PC	83
Cool Edit	96
Graphic Convertor pour Mac	96
OmnImage Pro 32 pour PC	83
Paedit	96
PrintShop Pro	96
SODAColor pour Mac	82
Sound Effects pour Mac	96
Sparkle 2.4.1 pour Mac	82
DIVERS AUTRES LOGICIELS	
JO_96	84
CD-ROM	
APPRENTISSAGE	
Dactylogiciel	66
ART	
Le Louvre peinture et palais	20
Picasso	9
ENCYCLOPEDIES, DICTIONNAIRES	
Dictionnaire Hachette multimédia	20
Le Petit Robert	16
ENFANTS, JEUX EDUCATIFS	
Atelier des tout-petits	69
Ça se transforme	18
Conte à votre façon	18
Creatures	18

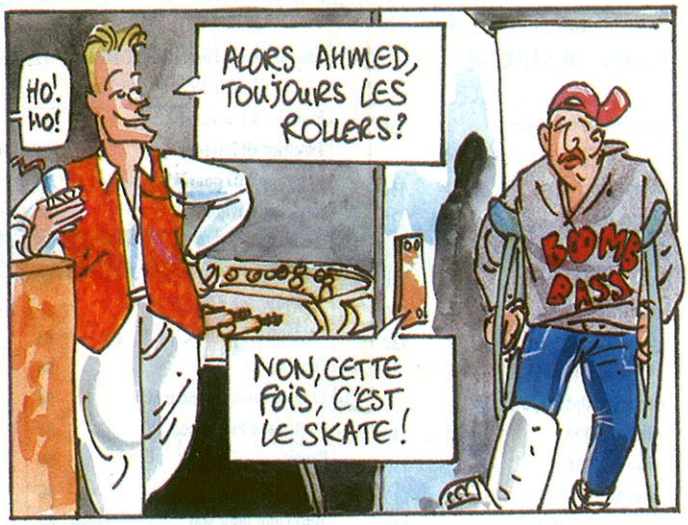
Noms	page
Eureka ! Le laboratoire du savant fou	60
Fin Fin on Teo, the Magic Planet	18
Kid Phonics	70
Leçon d'anatomie	18
Lisa, la maison du temps	71
Lucky Lucke	16
Machine à remonter le temps	64
Mission maths 2 : le secret de la cité perdue	66
My Teacher is a Dragon	16
Pauly Mouse	68
Schtroumpfs	16
Tom & Jerry	16
ENFANTS, SCOLARITE	
Copie double	71
HISTOIRE	
2 000 ans d'histoire de France	36
Civilisations antiques	27
Fugue de l'ours	10
Fugue de l'ours	18
Histoire du Ghetto de Varsovie	13
Initiation à l'archéologie	26
Jésus	11
Journée à Versailles au siècle de Louis XIV	12
Océan des origines	13
Océan des origines	18
Paris, histoire et promenades	11
Roman de l'Homme	26
Seconde Guerre mondiale	18
Titanic, un voyage interactif	11
Trésor de Toutankhamon	12
Trésor du San Diego	26
Voyage sur le Nil	26
INFORMATION	
Vingt Ans du sommet	18
JEUX	
Affaire Morlov	58
Alien Incident	20
Barbie Fashion Designer	15
Barbie Magic Fairy Tales	15
Barbie Storymaker	15
Chaos Overlords	57
Congo	56
Daley Thompson's World Class Decathlon	33
Globe-trotter	45
Holy Grail	14
Hot Wheels Off-Road Racing	15
Imprimerie de Barbie	15
La Cité des enfants perdus	22
Magic	22
Megarace II	52
Net:Zone	20
Normality	50
Olympic Games	30

Noms	page
Olympic Soccer	33
Schiratti Commander	54
Sid Meier's Civilization II	46
Super Stardust	57
TNN Outdoors Bass Tournament'96	52
Warcraft II	55
Zidane Football	55
LOGICIELS, COMPILATIONS	
Fanfare !	78
Media Reader	80
Volumm 4D	76
MUSIQUE	
Bob Marley – Soul Almighty	43
Compositeurs	18
Essentiel de la musique vol. 1 : le romantisme	13
Maxime Le Forestier/Passer ma route	44
Promenade en musique de chambre	18
Théâtre de La Fenice	15
Youssou'n'dour	9
SCIENCES	
Darwin	10
Encyclopédie du corps humain	16
Enyclopédie des sciences	16
SPORT	
Histoire des Grands Prix de Monaco	45
VIE PRATIQUE	
5 Minutes du consultant	16
Annuaire téléphonique	16
CD-Pharmacie	16
Elena	16
Leçons de cuisine CD-Rom 1	42
DIVERS	
Planète LSF : langue française des signes	18
SERVICES	
ON LINE, TELECHARGEMENT	
AOL	40
LIVRES, ETUDES, REVUES	
Cyber Thrillers	20
Cybermonde, la politique du pire	20
Endymion	20
Inner City	20
L'Age de diamant	20
La Baignoire d'Archimède	20
La Cité des permutants	20
La Révolution des fourmis	20
La Trilogie Nikopol	20
Le Contrat Bob Steel	20
FORMATION	
Institut d'études supérieures des arts	15
SALONS, MANIFESTATIONS	
CeBit Home Electronics	15
Prix Möbius international	18
AUTRES	
Internet Card	18

Jet d'encre

Vive le sport !



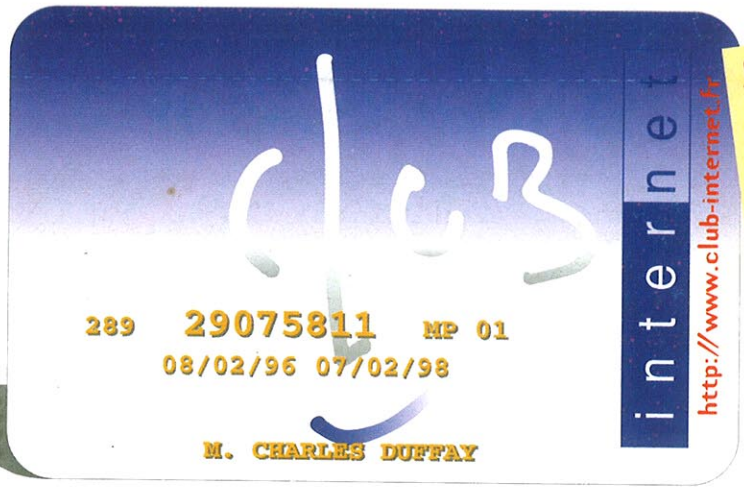


—KAFKA—

TOUT INTERNET

77FTTC par mois temps de connexion illimité. Services compris !

Rejoignez CLUB INTERNET



OFFRE D'ESSAI
Gagnez 1 Kit gratuit et 1 mois d'abonnement sur 3615 GROLIER
(Offre réservée aux 500 premiers appels*).
*1,29FTTC/mn

Naviguer sur Internet est très simple avec Club Internet. Pour 77FTTC/mois connexion illimitée, et pour le coût d'une communication locale partout en France (0,37Frs/mn), vous découvrirez la magie d'Internet, profiterez de l'expérience éditoriale d'Hachette et du savoir faire technologique de MATRA.

Pour en savoir plus, appelez le :

MATRA HACHETTE

46 46 46 56

club internet

Service lecteurs n° 9

Club Internet, c'est déjà 9 millions de Hits chaque mois.
www.club-internet.fr